Журнал для настоящих компьютерных игроков



Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

http://www.gamecenter.ru 9 2000

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Машина времени

Diablo 2

Более 120 игр в номере

PREVIEW

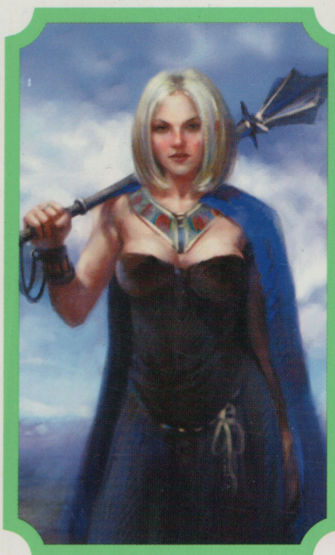
MTV Sports: Skateboarding
Age of Sail II
Дальнобойщики 2
Starship Troopers: Terran Ascendancy
Корсары
И еще десяток игр

Тест сетевого оборудования

LAN дома

Обзор софта

Эмуляторы игровых консолей





Icewind Dale

Deus Ex

KISS Psycho Circus: Nightmare Child

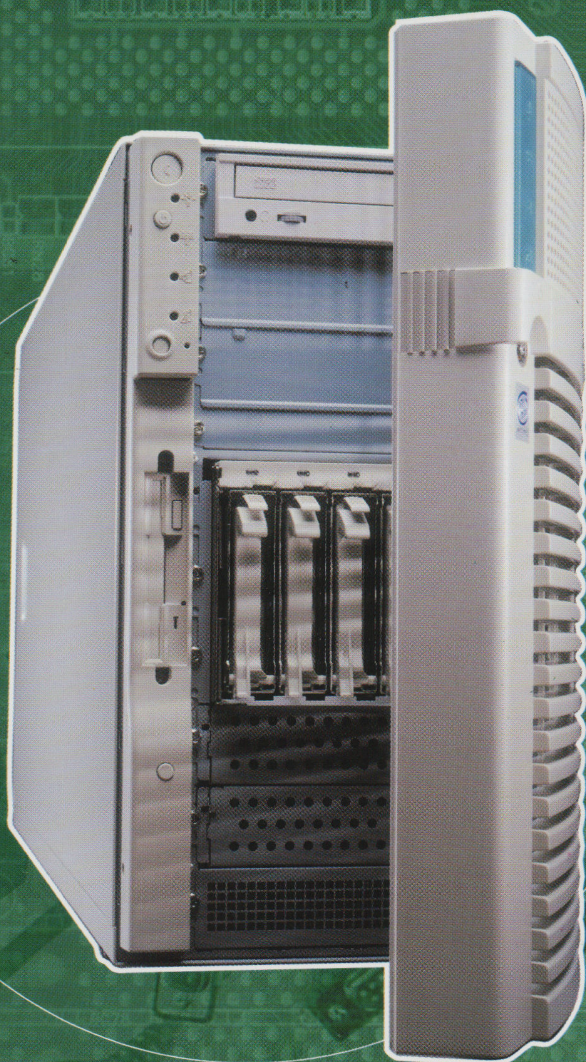

ISSN 1560-988X

MegaHit: Icewind Dale · KISS Psycho Circus: Nightmare Child · Deus Ex · Solution: Diablo II · Машина времени
Preview: MTV Sports: Skateboarding · Age of Sail II · Дальнобойщики 2 · Review: Warlords Battlecry · Dark Reign 2 · Traffic Giants

MegaGame №9 2000

СЕРВЕРЫ «АЛЬТАИР»





- Серверы **«АЛЬТАИР»** предназначены для обслуживания такой информационной структуры как предприятие. Данная модель, разработанная на основе самых современных технических решений INTEL, обеспечивает надежность хранения и высокую скорость доступа к вашим данным.



УНИВЕРСАЛЬНАЯ СЕРИЯ



КОМПЬЮТЕРЫ «FORMOZA»

ЭТО СЕРЬЁЗНО!

Все модели универсальной серии **«Формоза»** созданы с использованием самых передовых технологий и сконфигурированы для достижения максимальной производительности в своем классе.



- INTEL® PENTIUM® III 500 MHz
- i810BX • 64MB • 6.4GB • 3.5"
- 40x CD • SVGA i752 • SB • AT
- keyboard Chicony Ergo • mouse Microsoft PS/2



Логотипы Intel Inside и Pentium – зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation

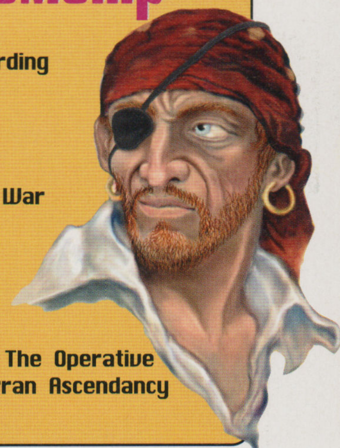
Mega GAME

Номер 9 (20)
2000

СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия













Здравствуйте, Коля.

Мы тут от имени всей нашей редакции хотим поздравить Вас с днем рождения. Мы все, конечно, знаем, что он у Вас не в сентябре вовсе, но все равно. Подумалось: почему бы не поздравить? Ведь человеку всегда приятно, когда его поздравляют.

Еще мы Вас, Коля, хотим поздравить с Днем милиции, Новым годом, Первомаем, Пасхой, Днем независимости Ганы, уж коль на то пошло. Уж поздравлять, так поздравлять. Сами подумайте: когда еще такая возможность представиться, взять вот и так вот прямо поздравить! Да кого - Колю!

Этот номер у нас - не сентябрьский. Он круглый. Т.е. читать его можно круглый год. Сперва слева направо, потом справа налево, сперва с начала в конец, а потом снизу вверх. И так далее. Весной читать надо кверх тормашками. Зимой - в темной комнате. 24 августа этот журнал надо читать в ванне, причем под водой. 12 июня, в полночь, настоящие мегагеймеры собираются на курултай, который устраивается по месту жительства, на крыше. При этом журнал привязывают к веревочке длиной 1,7 метра и крутят над головой в течение трех минут. Получается звук, который разносится повсеместно. Благодаря часовым поясам, звук этот передвигается с востока на запад и по мере движения достигает такой силы, что в итоге волна уже без участия мегагеймеров движется в сторону логова разработчиков, и у тех случается творческий приступ. А зато 17 сентября, обратите внимание, просто необходимо отъехать от места обитания на 37 километров, залезть на дерево (или фонарный столб), и читать журнал там. Причем одновременно надо читать сразу два журнала - этот и августовский. Потому что только таким образом можно понять Суть.

Но Вам, Коля, делать этого не обязательно. Суть Вы и так знаете. Ей от Вас ускользнуть не удалось.

До свидания, Коля.

Список игр, упоминаемых в номере

Шеф-редактор **Владимир Зайковский**
Технический директор **Денис Еремин**
Директор по рекламе и маркетингу **Людмила Орлова**
Издатель **Станислав Баталов**

Главный редактор **Дмитрий Резников**
sharov@gamecenter.ru

Адрес редакции:
111024 Москва
абонентский ящик 101
(095) 232-0340
232-0341

Петр Давыдов
pdavydov@gamecenter.ru
Алексей Котко
kotko@gamecenter.ru

Данила Матвеев
matveev@gamecenter.ru
Людмила Орлова
lorlova@gamecenter.ru
Николай Скоков
nick@subnet.ru

Литературная редакция **Сергей Котов** (руководитель)
Татьяна Аверьянова
Ольга Гулякова
Ольга Дмитровская
Людмила Колобова
Людмила Коломийцева
Наталья Савельева

Дизайн и верстка **Антон Коркин**
Лейла Беншуша
Наталия Долгая
Сергей Барабанщиков
Павел Кондратович
Андрей Маркин
Сергей Радионов
Сергей Тимонов (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель)
Наталия Донская
(095) 785-26-58, 785-26-59

оптовая продажа **Александр Придачин**
(095) 273 6560
оптово-розничный магазин **Александр Ермолаев**
(095) 917 2247, 917 1083

Цена свободная

Учредитель —
ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»
Отпечатано в типографии
«Алмаз-Пресс»
тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999



АЛМАЗ ПРЕСС

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Реклама в номере



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Демоверсии

…Журнал у нас большой, но все же не резиновый. Однако это — дело поправимое, если есть CD. В разделе **ДЕМО** можно ознакомиться с демоверсиями тех игрушек, которые не поместились в номере.



- Deus Ex
- Vampire: The Masquerade – Redemption
- Traffic Giant
- KISS: Psycho Circus
- Dino Crisis
- Super Chix 76
- Infestation











Patches



Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

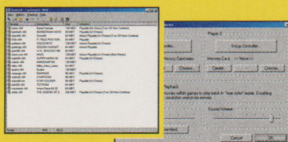
- Diablo II 1.03
- Deep Space Nine: the Fallen 1.1
- Nox v1.2
- Icewind Dale 1.06
- Majesty .... #3
- Vampire: the Masquerade v1.1
- Evolva V1.2.944

CHEATS

Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, их много, и это хорошо.

- PC Amiga Emulator 2.2
- Stella
- Virtual GameBoy 0.88
- No$GameBoy
- Nemu
- UltraHLE
- BlackICE Defender 2.1
- AllGone 2.10
- Sonic 1.63



Видеосалон

Разработчики знают, красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и услаждайте свою душу! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

- Mafia
- Heavy Metal: F.A.K.K.2
- Giants: Citizen Kabuto
- Black & White
- Dragon Flight



Анкета

Заполните, пожалуйста, нашу электронную анкету и вышлите ее в редакцию! Вы можете сохранить заполненную анкету и переслать ее как вложение в e-mail, а также распечатать и отослать по факсу или почтой. А мы обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы.

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 95

Для оформления подписки через редакцию необходимо:

ЖУРНАЛ «MegaGame» МОЖНО ПРИОБРЕСТИ В ГОРОДАХ:

Москва
Магазин мелкооптовой торговли
ООО «Фантазия»
4-й Сыромятнический пер., 3/5,
тел. 917-22-47
«Логос-М»
Спорткомплекс «Олимпийский»
(мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
«ОДА»
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Пресса-М»
«Роспресс»
«М-Пресс»
«Метрополитеновец»
«Артисс»
«Горизонт-пресс»
«Центр прессы»
«Титул-пресс»
«Метропресс»
«Библио-Глобус»
Москва, ул. Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»
«Дом компьютерной книги»
Ленинский пр-т, 40
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»
Архангельск
ООО «Пресса»
Владимир
ООО «КП-Владимир»
Волгоград
«Союзпечать»
Воронеж
«Сегодня-Пресс-Воронеж»
Димитровград
ОАО «Агентсво Роспечать»
Екатеринбург
«Интерпресс»
«У-Фактория»
Йошкар-Ола
ООО «Паченыш-Оса»
Казань
ООО «Ва-Банк пресс»
Калининград
ООО «КП-Калининград»
Краснодар
ООО РА «КП-Кубань»
Нижний Новгород
ООО Агентство «Роспечать»
«Шанс-Пресс»
«ТД-Пресс»
Новосибирск
ЗАО АРП «ФРАМ»
Сибирское агентство «Экспресс»
Ростов-на-Дону
«КП-Ростов»
Санкт-Петербург
Альтернативная служба подписки
«Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925
Саратов
«Роспечать»
Сыктывкар
ТЦ «Содействие»
Балтия
«За рубежом Сервис»
Израиль
«Союзпечать»

Заполненный бланк заказа и копию квитанции об оплате (платежного поручения) выслать по адресу: **111024 Москва-24, а/я № 101, журнал «MegaGame»** или **по факсу 273-6560** не позднее 30 числа месяца предшествующего подписке.

Реквизиты для оплаты подписки:

ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН №7710152963
Р/с 40702810700000001078
в КБ «Рублевский», филиал «Гостиный Двор»
К/с 30101810400000000218
БИК 044652218
Юридический адрес:
125047, г. Москва, Оружейный пер., д. 5-9

Просьба в квитанции об оплате указывать с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.
Информация для частных лиц у вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

1 Перечисление через Сбербанк: заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

2 Почтовый перевод: за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ просим Вас потребовать официальное подтверждение отказа приема платежа и проинформировать об отказе редакцию.

Бланк заказа
(ксерокопии действительны)

Ф.И.О. ______________________________
(подписчика или ответственного лица в организациях)
Название организации ______________________ Почтовый индекс ________
Почтовый адрес: ______________________________
(область, край, республика, район, город, улица, дом, корпус, № кв. или офиса)
____
Срок подписки ______ месяцев начиная с _________ 2000 г. Кол-во комплектов ________

«MegaGame»		«MegaGame» + CD	
На 3 мес. — 150 руб.	☐	На 3 мес. — 180 руб.	☐
На 6 мес. — 300 руб.	☐	На 6 мес. — 360 руб.	☐

Цены действительны до 31.10.2000 г.

Прилагаю квитанцию об оплате № ____ от __________ 2000 г.
Телефон____________ e-mail______________________

30 дней на линии огня



Здравствуйте, настоящие компьютерные игроки! Я тут основательно подумал и решил — а не написать ли мне самому компьютерную игру? А что, язык программирования я еще в школе выучил, кое-что помню. Ведь не это главное. А главное — придумать сюжет понавороченней, да поразветвленней. Идеально было бы создать вообще новый жанр. Представляете, лет через десять все будут говорить: «Вот, помните бесспорный мегахит одного компьютерного гения, положивший начало новому жанру, который произвел настоящую революцию в индустрии компьютерных игр? Эх, сейчас уже не то время...». Так вот и стану я суперзвездой, буду до конца жизни получать немеренные гонорары, мое имя будет красоваться рядом со многими последующими мегахитами и сиквелами, наподобие надписи Sim Meier's. Биография будет встречаться повсюду в Internet, будут поклонники, фэн-сайты, форумы, все дела... Вот тогда и заживу. Куплю себе много машин, яхт, дом в Париже и дом на Пятой авеню. Единственная проблема — не знаю, с чего начать. Энергии полно, есть возможности (физические, не финансовые, но для реализации прекрасной идеи деньги не очень нужны), а вот самой идеи нету. И не предвидится. Обидно — все жизненные планы, все то, о чем так давно мечтал, рушится прямо на глазах из-за какой-то мелочи. А может ну ее, эту игру. Looking Glass Studios вон выпустила по две части Thief и System Shock, а денег так и не поимела — обанкротилась и развалилась. Да и время сейчас не то, чтобы идеи выдумывать — поздно уже, спать давно пора.

Август

1 Фирма Monte Cristo Games анонсировала новую игру Airline Tycoon, которая представляет жанр симуляторов менеджера. Игроки сыграют за главу авиакомпании.

2 Компания Electronic Arts купила лицензию на создание игр по книгам J.K. Rollings про персонажа по имени Harry Potter.

3 Наконец вышла стратегическая игра Submarine Titans, которая обещалась нам уже очень давно.

4 Компания THQ не будет издавать игру Felony Pursuit по необъявленной причине. Разработчики, по всей видимости, уже нашли нового издателя.

5 Вышел новый мод для игры Dark Reign 2, который называется Spawn. Скачать его можно отсюда: http://www.pandemicstudios.com/dr2.

6 По Сети распространился слух, что бывшие сотрудники компании Looking Glass Studios продали лицензию на игру Thief. А покупателем стал издатель Eidos Interactive.

7 Объявлено, что GorkaMorka — игра разработчика Games Workshop — переносится на платформу PC.

8 Microprose в данный момент работает над новой игрой серии X-Com, правда, это, скорее всего, будет action от третьего лица.

9 Eidos Interactive открыла новый сайт своей игры Progect IGI, где вам придется сыграть роль британского агента в Эстонии. IGI, кстати, означает I'm Going In.

10 Компания EON Digital Entertainment объявила о своем намерении издавать две игры разработчика Techland — Mission: Humanity и Crime Cities. Оба релиза намечены на октябрь.

11 Вышел очередной патч для Diablo II, который исправляет найденные баги. Скачать его можно с ftp'шника Blizzard: http://ftp.blizzard.com/Pub/diablo2/patches/D2Patch_103.exe.

12 Началось альфа-тестирование игры Rune, что свидетельствует о скором окончании всех разработок.

13 В середине месяца вышла игра Heavy Metal F.A.K.K. 2, о чем сообщил издатель Gathering of Developers.

14 Sierra объявила, что в сентябре начнется крупномасштабное открытое тестирование игры Arcanum. Чтобы не пропустить это событие, заходите на сайт компании: www.sierrastudios.com.

15 Компания Eidos Interactive сообщила, что игра Timeline разработчика Timeline Studios выйдет не раньше ноября.

16 Согласно новостным сообщениям в Сети, стратегия на тему Второй мировой войны Sudden Strike должна появиться в продаже в сентябре.

17 Недавно появившаяся игра Submarine Titans уже пропатчена. Исправлены глюки в седьмой и десятой миссии, а получить патч можно здесь: http://www.subtitans.com/subtitans/f5.html.

18 Фирма Stromlo разыскивает издателя для космической игры Splinter. Electronic Arts по невыясненной причине отказалась от этого проекта.

19 Анонсирован сиквел игры Giants: Citizen Kabuto, который, скорее всего, станет последней игрой для PC разработчика Planet Moon.

20 Ritual Entertainment пообещала в августе выпустить патч к игре Heavy Metal F.A.K.K. 2. Наверное, он уже вышел.

21 Открылся Web-сайт игры Sidescene (http://www.sidescene.com/) — адвентюры, действие которой происходит в тридцатых годах нашего столетия.

22 Поступило сообщение о приостановке разработок игры Dungeon Keeper III на неопределенный срок. Теперь неизвестно, выйдет ли игра вообще.

23 По сообщению Microsoft, expansion к игре Age of Empires II, который называется Conquerors, должен был появиться в продаже в конце августа.

24 Simon & Schuster продолжает свою серию пародий. Последней игрой, которую выпустила компания, стала Who Wants to Beat Up a Millionaire?

25 Компания BC3000AD — разработчик серии Battlecruiser — объявила, что в данный момент создается новая игра для X-Box и PC. Все, что известно о проекте, — это будет не Battlecruiser.

26 В игровой олимпиаде FRAG 4 будут проведены специальные соревнования по Quake 3: Arena среди женщин. Приз — $5000.

27 Фирмы Eidos и Hothouse Creations объявили об открытии сайта недавно анонсированной игры Gangsters 2 — http://www.gangsters2.com/.

28 Новая команда разработчиков 7FX анонсировала свой дебютный проект под названием Team Factor. Детали можно найти на сайте фирмы http://www.7fx.com/.

29 Появилась информация, что AMD планирует снижение цен на процессоры. Гигагерцный чип будет стоить меньше $500, а 800 МГц — меньше $200.

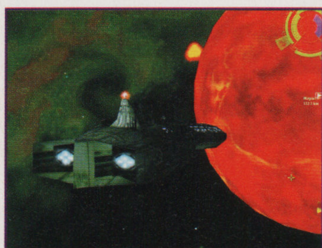
30 Ben Smedstad — продюссер игры Baldur's Gate II — покинул компанию Bioware. По последней информации, это никак не скажется на сроках выхода игрушки.

31 На самый конец месяца был намечен релиз expansion'а хитовой игры The Sims. Весьма вероятно, что он уже состоялся.

Разработки онлайнового Battle Isle



Компания Blue Byte подписала контракт, в соответствии с которым она будет издавать онлайновую игру, называемую Battle Isle: DarkSpace. Разработками в данный момент занимается американская фирма Palestar, которая обещает релиз уже в первом квартале следующего года. Игрушка будет распространяться по Internet в виде платного download'a, и первое время после выхода даже можно будет поиграть бесплатно. DarkSpace представляет собой смесь жанров космического симулятора и стратегии, начиненных современной графикой, трехмерным звуком и несложным интерфейсом, который ориентирован на командные космические сражения. Действия будут происходить в новой онлайновой вселенной Battle Isle, специально созданной для боев в реальном времени. Глобальная цель каждого участника — получить и удержать контроль над игровым миром. Создатели уже объявили, что в игре будет 18 уникальных космолетов, каждый из которых наделен особыми летными и боевыми характеристиками. Для начинающих пользователей предусмотрены также некие «разминочные» корабли с сильно упрощенным управлением, призванные дать новичкам первые навыки пребывания в раздираемой противостояниями вселенной. После получения минимального опыта можно будет пересесть на более современную машину. Графика обещается, как всегда, превосходная. Из специальных эффектов можно отметить реалистичное отображение комет, галактик, взрывов и повреждений космических кораблей. Встроенная глобальная классификация обеспечит информированность каждого участника о своем рейтинге, а также о собственном продвижении по карьерной лестнице. Боевые сценарии планируются в большом количестве, и разработчики будут создавать их и после выхода игры, что обеспечит интересность игрового процесса длительное время. Первое закрытое бета-тестирование игрушки должно пройти уже в сентябре, а релиз, напомню, состоится в начале следующего года. MG



Основатель *Nine Inch Nails* в «стране »







Компания Electronic Arts обнародовала интересную информацию касательно готовящейся игры American McGee's Alice. Некий Крис Вренна (Chris Vrenna), не так давно числившийся ударником и одним из основателей музыкальной группы Nine Inch Nails будет писать музыку для означенной игры. В послужном списке Криса также отмечено участие в другой музыкальной команде Hole. Сотрудники Electronic Arts полны оптимизма — они считают, что музыка Вренны как нельзя более будет соответствовать альтернативной игровой адаптации романа Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес». Напомню, что это, как ни странно, будет 3D-шутер, где известной героине предстоит свергнуть злобную королеву Страны чудес, в чем Алисе будут активно помогать положительные персонажи литературного произведения, в числе которых добрый белый кролик. Кстати, все, кто намерен купить лицензионную копию игры, найдут в коробочке отдельный звуковой диск с саундтреком от Криса Вренны. Как видите, еще до выхода American McGee's Alice вокруг игры собрано несколько знаменитых личностей. Чего стоит хотя бы сам McGee, участвовавший в создании мегахита от id Software Quake 2. Пока выход игры намечен на осень этого года, и она уже привлекает потенциальных покупателей своей неоднозначностью. MG

ФИЛЬМ TOMB RAIDER УЖЕ СНИМАЕТСЯ





В середине августа компания Paramount Pictures опубликовала пресс-релиз, который сообщает о начале съемок фильма Tomb Raider. В данный момент съемочная группа работает в Лондоне. На киноэкране компьютерную мегагероиню Лару Крофт будет представлять актриса Angelina Jolie. Оглашен также небольшой список актеров, занятых в прочих ключевых ролях. В фильме снимается Iain Glen в роли главного злодея по имени Powell, а также Daniel Craig и Leslie Philips. В скором времени компания Paramount планирует обнародовать полный список актеров. Как только это случится, мы вам сразу же сообщим. А премьера по предварительным подсчетам должна состояться летом следующего года. MG

Новые детали Warzone Online



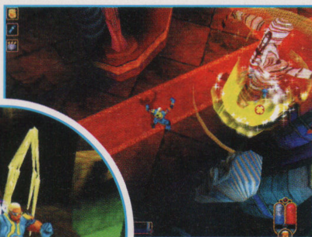
Компания Paradox Entertainment обнародовала детали и пару картинок из стратегии реального времени Warzone Online. Игрушка будет основана на настольной игре Warzone и игровой вселенной Mutant Chronicles. Сюжет, который, как известно, в стратегиях не имеет ключевого значения, до безобразия стандартен и примитивен. Население Земли по невыясненной причине оставило родную планету и стало селиться гдепопало в необъятной вселенной. Попутно у людей обострилась склонность к вооруженным противостояниям, и тому причиной стала ограниченность природных ресурсов на заселяемых планетах. Сразу появились привычные нам мегакорпорации, которые и вели между собой кровопролитные войны.
В игре боевые действия будут вестись заранее скомпонованными (по системе point-per-unit) подразделениями. Это, очевидно, означает, что перед миссией надо выбрать боевые единицы из внушительной базы данных и наделить каждую из них определенным количеством очков. Причем суммарные очки, выделяемые на миссию, у всех игроков будут одинаковыми и фиксированными. Разработчики утверждают, что при такой системе выбор и подготовка подразделений будут иметь куда большее значение, чем собственно боевые действия. Например, если предстоит сражение в каком-нибудь здании, необходимо иметь опытных бойцов ближнего боя, а с равнинными миссиями лучше справятся снайперы и дальнобойная артиллерия. По большей части же поле битвы комбинированное, и на нем могут возникнуть самые разные боевые ситуации, поэтому и подразделения должны быть весьма гибкими.
Warzone Online будет использовать графический движок Valpurgius 3D, который пока не закончен, но также разрабатывается в Paradox Entertainment. Основной упор в этой современной графической технологии сделан на моделирование открытых пространств.



Приятно то, что онлайновая поддержка Warzone Online будет абсолютно бесплатной, чтобы поиграть на Internet-сервере компании, нужно лишь купить игру. Правда, начальный набор юнитов будет весьма скуден, поэтому желающие усовершенствовать свою армию и получить превосходство над противником смогут купить мощные юниты за символическую плату.
Ориентировочно Warzone Online выйдет во втором квартале следующего года. MG

Jason Hall об онлайновом LithTech 3D Engine

Один из сотрудников LithTech Inc. по имени Jason Hall в апдейте своего .plan рассказал о деталях онлайновой версии новой графической технологии LithTech. Как вы помните, в феврале были анонсированы глобальные разработки 3D-движка, который подходил бы к любому игровому жанру и объединял в себе самые современные графические навороты. В данный момент все еще ведутся разработки, а основную прибыль сотрудники LithTech Inc. планируют получить от лицензирования движка другим разработчикам. Основной особенностью онлайновой версии является создание и поддержка огромных игровых миров, где одновременно смогут пребывать тысячи юзеров. Jason Hall написал, что движок от LithTech будет поддерживать новейшие серверные технологии, огромное количество моделей объектов, разную архитектуру зданий, всевозможные симуляции, создание персонажей со сложным поведением и многое другое. Hall также предоставил ссылку на страницу (http://www.lith.com/jobs), где содержится информация о поиске персонала для создания означенного движка. Стало также известно, что LithTech Inc. параллельно разрабатывает игровой мир на базе своей технологии, и, по слухам, даже возможно заключение соглашения с компанией Fox Interactive относительно этой онлайновой вселенной.



Другой информации пока, к сожалению, нет, но мы будем держать вас в курсе. Представленные картинки отчасти дают представление о мощи LithTech 3D Engine. MG



Short News



• Arcanum — игрушка производства компании Troika Games — выйдет в комплекте с некой программой, представляющей собой RPG-редактор. Релиз намечен на осень этого года, а остальная информация на официальном сайте (http://sierrastudios.com/games/arcanum/).

• PC-версия приставочного хита от фирмы Capcom — игры Resident Evil 3: Nemesis — на территории Европы и Австралии будет издаваться компанией Eidos Interactive.

• Legend of the Blademasters и сиквел Quest of the Blademasters будут продаваться вместе, о чем сообщила фирма Ripcord Games. Игры, которые ранее планировалось продавать как два самостоятельных продукта, было решено поместить в одну коробку, на которой будет написано Legend of Blademasters. Релиз состоится 27 сентября.

• Фирма GoD сообщила, что долгожданный action Rune увидит свет осенью этого года. По сообщению компании, в начале



августа игра достигла стадии альфа-тестирования.

• Компания Topware выпустила язык программирования под названием Earth C (http://www.earth2150.de/downloads/earth_c.exe), который поможет игрокам, владеющим C++, создавать сценарии, модернизировать AI и проектировать собственные кампании в игре Earth 2150.

• Фирма 3DO решила вдохнуть новую жизнь в игровую серию Might and Magic, анонсировав свой новый проект под названием Legends of Might and Magic. Это будет RPG от первого лица, ориентированная на игру по локальной сети или Internet. Пока выход обещается только в ноябре 2001 года.

Разработка Kohan: Immortal Sovereigns закончена

После двух мучительных лет креативного процесса разработчики стратегии реального времени Kohan: Immortal Sovereigns объявили о первой закрытой стадии бета-тестирования — значит создание игры в основном закончено, и финальная версия может появиться на прилавках магазинов уже осенью. Чтобы отпраздновать это знаменательное событие, создатели в лице фирмы Timegate Studios обновили официальный сайт игры Kohan. Новый контент включает большое количество скриншотов, видеоролик, специальные странички, посвященные персонажам, и многое другое. За закрытым тестированием, по сообщению Timegate Studios, обязательно

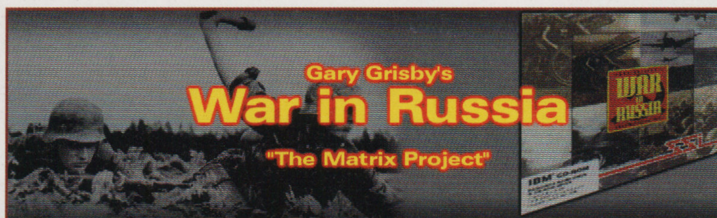


должно последовать открытое, принять участие в котором смогут все желающие, предварительно приславшие свои координаты на почтовый адрес beta@timegatestudios.com. О сроках open beta пока ничего не сообщается, поэтому, если вы заинтересованы, срочно посылайте запрос — может еще успеете. Не забудьте предварительно заглянуть на официальный сайт Kohan: Immortal Sovereigns (http://www.timegatestudios.com), куда разработчики клятвенно обещали регулярно выкладывать всю информацию, касающуюся тестирований игрушки. MG

23 августа вышел римейк War In Russia



Компания Matrix Games (http://www.matrixgames.com/) 23 августа обещала выпустить современный римейк классической стратегии от SSI под названием War In Russia. И, что приятно, игра должна быть совершенно бесплатной. Новая версия будет отличаться от всем известной — кроме исправления всех глюков и улучшения графики, сотрудники Matrix Games обещают



добавить новые возможности. Напомню, что War in Russia и на сегодняшний день является одной из лучших симуляций боевых действий Второй мировой войны. Игра разбита на четыре кампании и содержит восемь исторически достоверных сценариев и один теоретически возможный. По признаниям некоторых фанатов, игра предоставляла поистине неограниченные возможности ведения боевых действий и, как считает компания Matrix, до сих пор не исчерпала себя. Пока не понятно, как будет распространяться обновленная версия War in Russia, однако загляните на сайт www.matrixgames.com — скорее всего, игру можно скачать именно оттуда. MG

Ситуация вокруг Thief

Судьба серии мегахитовых игрушек Thief сильно волнует игровую общественность после разорения команды Looking Glass Studios. И вот, дорогие читатели, спешим поделиться кое-какой информацией, добытой нашими экспертами. Сначала на форуме Looking Glass, который, вопреки логике, не прекратил свое существование вместе с конторой, появилась сенсационная информация, что все







материалы и наработки по Thief III, равно как и по предыдущим частям, были приобретены компанией Eidos, а создание третьей части великолепного sneaker'а поручено фирме Ion Storm и самому Уоррену Спектору (Warren Spector). Но, как вы понимаете, на форуме данные не проверенные и уж точно неофициальные.



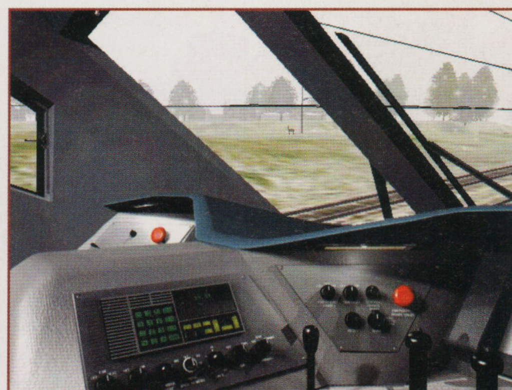
Правда, немногим позже слухи с форума Looking Glass распространились по всему Internet, а еще через недельку они были официально подтверждены самой компанией Eidos Interactive, которая никак не могла оставить такой лакомый кусочек, как серия Thief. Значит, третья часть все-таки будет, правда, на этот раз разработками занимается Ion Storm под присмотром Спектора, бывшего, между прочим, сотрудника Looking Glass Studios. MG

Анонсирован симулятор поезда!



Помните ли, дорогие читатели, в одном из старых номеров MegaGame было помещено preview некой несуществующей игры, представлявшей собой симулятор трамвая? В разделе «Предварительный просмотр» ей места не нашлось, поэтому автор, по совместительству являющийся одним из Краеведов, не долго думая поместил ее в «Ящик для мусора». Сама идея была в высшей степени оригинальна — такое транспортное средство, как трамвай с его несложной системой управления и ограниченными возможностями передвижения по трассе, представляло поистине огромный простор для компьютерного воплощения в виде симулятора. Краевед предлагал создать компьютерные гонки преследования, гонки на скорость и многое другое. Интерфейс в силу специфики данного транспортного средства был бы весьма прост и интуитивно понятен. Строго фиксированные трассы значительно сэкономили бы время разработчиков на прорисовку городских пейзажей, которые могли бы быть сделаны вообще плоскими, и никто бы не заметил подвоха. Понятно, что оригинальная и перспективная идея не могла ускользнуть от зоркого глаза потенциальных издателей и разработчиков. И вот недавно не кто-нибудь, а компания Microsoft анонсировала симулятор поезда. Очевидно, трамвай был заменен на поезд из соображений боязни судебного преследования. Новая игра





Microsoft Train Simulator частично заимствована из упомянутого превью нашего уважаемого Краеведа — факт, подтвержденный нашими ранними публикациями, а посему не



требующий доказательства. Отличий не много, но они все же есть, и давайте обратим на них внимание. Наряду с возможностью влезть в шкуру машиниста, который, как известно, пребывает в передней части поезда и активно участвует в процессе управления, можно будет ездить в качестве пассажира! Знаете, многие любят путешествовать поездом, но не у всех есть такая возможность. Сотрудники Microsoft, как всегда, заботятся о малоимущих слоях населения, а также о тех, кому полная занятость мешает выкроить недельку-другую на железнодорожные вояжи. Теперь каждый сможет совершенно спокойно, вооружившись книжками, кроссвордами, курицей в фольге и яйцами вкрутую, откинуться на спинку офисного кресла и запустить Microsoft Train Simulator. Впечатления гарантированы. Рисованные пейзажи в окне тоже. К тому же, когда закончатся съестные припасы, можно будет поставить игру на паузу и отлучиться в близлежащий магазин — в реальном поезде это не всегда возможно. Всем известно, что по железной дороге лучше ездить компанией — не так скучно, да и не придется кушать курицу «в одно рыло», поэтому разработчики (Kuju Entertainment) наверняка предусмотрят многопользовательскую игру по локальной сети или даже Internet. Согласитесь, это очень приятно, особенно если едущие в поезде пассажиры физически пребывают в одной комнате. При этом вовсе не обязательно общаться в чате, а поглощать слабоалкогольные напитки (какой же поезд без них) куда приятнее в реальной компании, а не в режиме on-line. В остальном же Microsoft Train Simulator будет в точности соответствовать нашей статье в «Ящике для Мусора». Выход игры намечен на весну следующего года. Не знаю, как вы, а я уже сгораю от нетерпения. MG







Short News

• Если вы поклонник игры Deus Ex, вам, возможно, будет интересно узнать, что компания Ion Storm (http://www.ionstorm.com/) выложила на своем сайте музыку из этой игрушки.

• Первый патч к игре Daikatana весит аж 40 Мбайт. Как видите, неудавшийся мегахит не только не выдерживает никакой критики, он еще и весьма глюкавый.

• X-Tension — апгрейд к игре X-Beyond the Frontier — выпущен



компанией Egosoft. Программу можно скачать прямо с сайта фирмы (http://www.egosoft.com/).

• В середине лета вышел первый бесплатный эпизод игры жанра RPG, которая называется Siege of Avalon.



Наверное, еще не поздно его скачать с официального сайта (http://www.siege-of-avalon.com/).

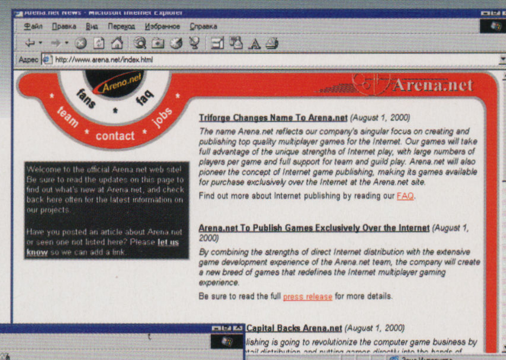
• Компания Red Storm — разработчик таких хитов, как Rogue Spear и Rainbow Six, будет создавать игры для Xbox. Фирма, судя по всему, активно выдвигается на приставочный рынок, но и платформу PC пока оставлять не собирается.

• Microsoft выпустила очередную (седьмую) версию своего проигрывателя Media Player. В играх эта программа практически не применяется, зато многие используют ее для просмотра видеороликов.

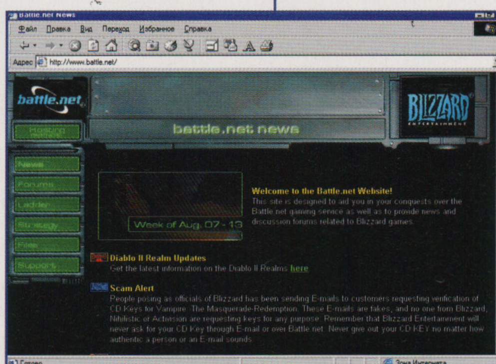
• Стивен Кинг продает свою очередную книгу через Internet по частям. Первая часть произведения The Plant с конца июля лежит на сайте www.stephenking.com. Стоит она один доллар. Не факт, что Кинг выложит всю книгу — это зависит от того, насколько хорошо она будет продаваться. Он планирует реализовывать The Plant частями по 5–7 тыс. слов.

Как Triforge стала Arena.net

Антон Гусаров



Наиболее популярной забавой игровых разработчиков всех мастей, рангов и должностей на протяжении всего весенне-летнего сезона был массовый уход из компаний, где они достаточно продолжительное время работали. Из самых ярких событий подобного рода можно отметить «разводы» Ричарда Гэрриота (Richard Garriot) с основанной им же Origin Systems и Стига Хэдланда (Stieg Hedlund) с Blizzard. С последней, кстати говоря, связан еще один скандал: в марте нынешнего года стены Blizzard Entertainment покинули сразу три девелопера, занимавших ключевые посты фирмы, — Пэтт Ят (Pat Wyatt), Майк О'Бриэн (Mike O'Brien) и Джефф Стрейн (Jeff Strain). Кем трудились эти люди в Blizzard? Ят, к примеру, получал зарплату за свою деятельность в качестве вице-президента отделения research&development. Стрейн, будучи ответственным за все действия команды (Team Lead) и главным программистом (Senior Programmer), фактически являлся руководителем необъявленного пока проекта, на который Blizzard, как поговаривают, возлагает особые надежды. О'Бриэн так вообще работал директором компании.





С их уходом контора потеряла не только трех исполнительных и умелых менеджеров-управленцев, но также и талантливых, а главное, опытных разработчиков. В ведении Ята последнее время находилась служба Battle.net (http://www.battle.net); он был главным программистом Diablo и Starcraft, создавал мультиплеер-код для обеих игр, продюсировал и программировал Warcraft II — список его заслуг как в Blizzard, которой он отдал восемь с половиной (!) лет жизни, так и до сотрудничества с компанией можно и нужно продолжать и дополнять. Значимость О'Бриэна лучше всего характеризует последняя занимаемая им должность в составе компании — Team Lead и ведущий программист Warcraft III. И если Ят «лишь» управлял Battle.net, то О'Бриэн придумал и создавал эту сеть, чем, кстати говоря, и заслужил право называться одним из двадцати пяти самых влиятельных людей в игровой индустрии. И хоть Джефф Стрейн в этот список не попал, ценность его как члена команды не уменьшается: среди его достижений стоит выделить создание Starcraft Campaign Editor, а также работу в статусе главно-





го программиста над Warcraft III и Starcraft.

В целом, как вы понимаете, Ят, О'Бриэн и Стрейн — разработчики самого высшего класса, а следовательно, вряд ли будет справедливым осуждать их за то, что они решили пойти своей дорогой. И они пошли... собрали вещички и покинули пригретую солнцем Калифорнию ради «обустроенного», как потом скажет в одном из своих интервью Ят, Сиэтла, что расположен в штате Вашингтон. Расположившись и закрепившись на новом месте, троица объявила о создании совместной компании Triforge (http://www.triforge.com), и на несколько месяцев знатные девелоперы пропали из поля зрения. «Второе пришествие» состоялось в первых числах августа, когда Стрейн, Ят и О'Бриэн объявили о смене «вывески» на более презентабельную (отныне контора носит имя Arena.net — http://www.arena.net), о расширении штата компании за счет двух вновь прибывших сотрудников (о них см. ниже) и о подписании договора с весьма уважаемой финансовой компанией Coldstream Capital о долгосрочном инвестировании Arena.net. Три важных, очень важных объявления были сделаны в один день, из чего следует, что, провозгласив в марте о своем существовании, «отцы» Triforge не сидели сложа руки, как об этом подумали многие, а активно работали.

Впрочем, давайте попробуем вместе проанализировать, как все описанное выше может отразиться на игроках? Вроде бы, чего уж тут такого: название сменили, ну и ладно... Однако не все так просто. Во-первых, Triforge («кузница трех» в переводе) звучит не очень корректно по отношению к студии, где уже сейчас в сотрудниках числятся пять человек, и в будущем это число, конечно же, неоднократно изменится в сторону его увеличения. Во-вторых, по мнению основателей компании, уже при взгляде на название Arena.net становится ясно, что разработчики занимаются созданием именно сетевых игр, а не вертолетных тренажеров для зимбабвийских ВВС. Наконец, в-третьих, Arena.net очень даже созвучно с Battle.net, отлично раскрученным брэндом, символизирующим качественный и быстрый онлайн-сервис, часть пользователей которого и хотят переманить в свой стан девелоперы из бывшей Triforge. Маркетинговый ход? Вне всяких сомнений. Верно сделанный? Да, это можно почувствовать уже сейчас, задолго до выхода первой игры с лейблом Arena.net. Кто бы смог разработать столь изящный, стройный план? Только один человек: Джош Дэвидсон (Josh Davidson), что удивительно, ныне работающий в Arena.net.

Как и его коллеги по экс-Triforge, Дэвидсон имеет полное право щеголять титулом «ветерана игрового бизнеза». В начале девяностых он стал работать на одном из руководящих постов в свежеобразованном тогда «игровом» подразделении Microsoft с незамысловатым названием MS Games, и именно благодаря его талантам мы имеем возможность видеть Microsoft Flight Simulator в списке десяти самых удачных игр последних лет. Пару лет назад Дэвидсон организовал свою собственную консалтинговую фирму, услугами которой не









Short News



• Несмотря на заверения разработчиков игры F.A.K.K. 2, утверждавших, что релиз состоится в августе, в последний момент сроки выхода были перенесены на сентябрь. Об этом сообщил издатель — Gathering of Developers.

• Компания Firaxis отметила свой четвертый день рождения, устроив необычный конкурс. Победитель будет щедро вознагражден — его лицо появится в эпизоде игрушки Civilization III, которая сейчас находится в разработке. Детали на сайте компании (http://www.firaxis.com/).

• Как выяснилось, в игрушке IL-2 Sturmovik от компании Blue Byte можно будет полетать не только на знаменитом штурмовике, но и на



других легендарных советских самолетах времен Второй мировой войны. В их числе «Ла-7», «Миг-3» и «Як-7». Игрушка выйдет в начале следующего года.

• Crave Entertainment и Irrational Games анонсировали свою очередную игру — тактическую RPG под названием Freedom Force. Детали пока не известны, за исключением предполагаемой даты выхода. Игрушка появится в продаже в третьем квартале следующего года.

• Анонсирована игра Alien vs. Predator 2, которая станет сиквелом хитового шутера. Разработками занимается все та же компания Rebelition, правда, теперь под тщательным наблюдением Monolith, ведь в сиквеле будет использован графический движок LithTech.

• Помните фильм «Легион» с участием Дольфа Лундгрена? По последним данным, по нему создается компьютерная игра, правда, пока не известно, кто же выступает в роли разработчика.

Short News

• По имеющейся информации, третья игра в серии кровавых гонок Carmageddon почти закончена и появится в продаже уже в сентябре.

• Похоже, образована еще одна компания-разработчик Garagegames, куда вошли несколько членов команды, еще недавно работавшей над Tribes 2.

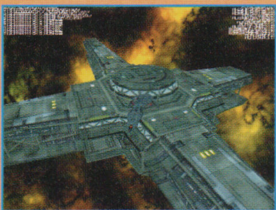
• Gunman — total conversion игры Half-Life будет выпущена в конце года фирмой Rewolf Software как коммерческий продукт. Ранее планировалось сделать просто



бесплатный add-on. За подробной информацией обращайтесь на официальный сайт (http://gunman.telefragged.com/).

• Фирма Deep Red объявила свою новую линейку продуктов Real Sports, в которой будут выходить исключительно симуляторы спортивных менеджеров. Первая игра новой серии получит название Real Football.

• Стало известно, что Battlecruiser Millennium появится на прилавках в декабре. Про эту игру достаточно



сказать, что она является сиквелом печально известного Battlecruiser 3000AD.

• В сентябре в свет должна выйти очередная игра серии Panzer General, которая называется Panzer General III: Scorched Earth. При разработке PG III практически без изменений использовалась графическая технология из Panzer General 3D Assault.

• Игра Tiger Woods 2001 задерживается до начала 2001 года. Похоже, EA Sports планирует выпустить игрушку в том же году, который обозначен в названии. Первоначально Tiger Woods 2001 должен был выйти этой осенью.







брезговали пользоваться крупнейшие игровые издательства и прочие медиагиганты.

Естественно, что претендующая на солидность игровая компания, каких бы одаренных менеджеров она ни нанимала, должна обзавестись и собственным отделением research&development. Ну а раз команда девелоперов у нас подобралась первоклассная, то и главным «исследующим» разработчиком пусть будет, чего уж мелочиться, всемделишный ученый. Знакомьтесь: д-р Брэтт Викерс (Dr. Bratt Vickers), прямиком из Рутгерского университета (Rutgers University), где уважаемый в исследовательском мире профессор (!) изучал и преподавал особенности сетевых протоколов. Последние несколько лет Викерс специализируется на создании и совершенствовании программного обеспечения, которое увеличивало бы скорость передачи мультимедиа-приложений через Internet. С играми у серьезного ученого мужа любовь долгая и взаимная: Викерс — страстный игрок, написавший, между прочим, свой собственный mud (multi-user dungeon) Quest for Modor.

Разработчики приходят и уходят, а компании остаются. Остаются верны или, во всяком случае, стараются оставаться верными своим слоганам. И если таковой, к примеру от Interplay, в вольном переводе звучит как «от геймеров — геймерам» (by gamers for gamers), то рекламно-творческий принцип Arena.net можно обозвать так: «Игры для internet и посредством Internet». Именно так,









ведь Ят и К° будут разрабатывать только ориентированные на Internet мультиплей-игры, и, что еще интереснее, распространять свою продукцию через Сеть.

Подобного подхода к компьютерным играм за всю историю индустрии еще не было. Ныне здравствующие MMORPG (massively multiplayer online RPG) являются лишь прообразом будущих Internet-only игр. Да, в них можно сыграть только через Сеть, однако для того, чтобы приобрести подобную игру, приходится идти в магазин и покупать коробку с CD. Попытки выставлять свои релизы на онлайн-продажу предпринимались









в прошлом, да и сейчас есть примеры подобного рода деятельности разработчиков: например, многие девелоперы весьма узкоспециализированной wargame-продукции предпочитают не связываться с алчными издателями и продают свои игры через свои же сайты. Но активной игровой Internet-коммерции, подобной той, что имеет в своих планах развить Arena.net, еще не было.

Работать же компания хочет следующим образом: одновременно с выходом финальной выпускаемой на рынок версии игры будет выпускаться и демо, разумеется, бесплатно распространяемое. Любой желающий сможет скачать демоверсию с сервера Arena.net и лично ее опробовать. Понравилось? Покупайте полную версию прямо на сайте компании. Игра будет доставлена вам через Internet, и никаких компакт-дисков, приковывающих игрока лишь к одному компьютеру: приобретя игру, геймеры смогут играть на любом компьютере с доступом в Сеть. Преимуществ у онлайн-изданий по сравнению с «исторически сложившимся» способом продажи сразу четыре: покупать игры через Internet более удобно; они создаются для Сети, а не поддерживают ее; онлайн-игры гораздо более динамичны; они менее дорогие в плане себестоимости как для самих разработчиков, так и для конечного пользователя — игрока.

Чтобы окончательно заверить вас в серьезности планов Arena.net, скажу лишь одно: торопиться разработчики никуда не собираются, а потому первая их игра увидит свет лишь через два (!) года, что составляет, как выразился в одном из своих интервью Ят, «полный development-цикл». За столь долгий срок очень многое может измениться, и тем не менее, если у Arena.net получится все то, что они запланировали сделать, мы будем играть в совершенно новые игры, и это прекрасно. Не знаю как вам, а мне начинания бывшей Triforge очень нравятся, ведь все для успеха у них есть: и команда подходящая, и деньги от Coldstream, и время, и, главное, желание перевернуть с ног на голову заплывшую жирком индустрию. Пожелаем Arena.net удачи и с нетерпением ждем свежих новостей... MG



Short News

- 31 июля компания Westwood Studios выпустила новый квест для игры Nox. Он доступен на сайте фирмы в виде 26-Мбайт патча, который также исправляет оставшиеся баги в игре.
- По информации с сайта Infoceptor.com, разработчики Diablo II планируют выпустить expansion к этой игре, куда войдут два новых класса персонажей Assassin и Druid, а также новые монстры Succubus, Deamon Steed и Rot Walker.
- Shrapnel Games намерена выступить в роли издателя игры Space Empires: IV разработчика Malfador Machinations, которая представляет собой многопользовательскую космическую стратегию.
- Iridon Interactive работает над странной игрой под названием Akimbo: Kung Fu Hero, где ваш персонаж будет спасать мирный остров от дракона. В качестве «изюминки» разработчики решили вернуться к забытому ныне плоскому виду сбоку. Рекомендуется к употреблению для поклонников старой «Каратеки».
- Вышла бесплатная программа, позволяющая отдавать голосовые команды в игре Unreal Tournament. Создатели утверждают, что это намного удобнее, чем нажимать клавиши, к тому же экономит время. Скачать утилиту можно с сайта разработчиков: http://www.gamecommander.com/products/gc4ut.html.
- Издатель Gathering of Developers анонсировал новый аркадный шутер Serious Sam, который разрабатывается хорватской командой Croteam. Релиз состоится в начале следующего года.
- EON Digital Entertainment купила права на издание авиасимулятора Airfix Dogfighter на платформе PC. Сама игра появится на прилавках магазинов в октябре.
- Компания Ripcord Games переименовала один из своих проектов. Игра, ранее известная как M.O.U.T.: Urban Warfare 2025, отныне будет называться Shrapnel: Urban Warfare 2025, а выйдет она во втором квартале следующего года.
- В данный момент незваные энтузиасты разрабатывают неофициальный expansion к игре Wheel of Time, который будет называться Shadowed Destiny. Для получения подробной информации, обратитесь на сайт создателей (http://destiny.wotgame.com/).

А у нас...

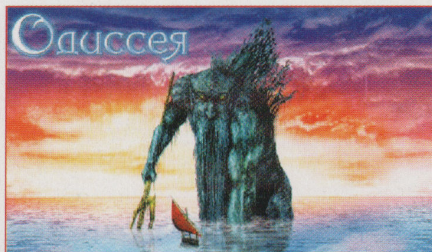
У нас сентябрь — месяц во многом примечательный. В этот период обычно дети идут в школу, когда-то давно началась Вторая мировая война, и не очень давно случился день рождения Коли. Поздравляем! Для Коли и других наших читателей российские издатели и разработчики подготовили много интересного, но совсем не в сентябре, а летом, то есть немного раньше. Об этом и пойдет речь.



Российская фирма «Бука» не прекращает свою активность даже летом. В конце июля было объявлено, что компания подписала очередной контракт с западным издателем, в связи с чем следует в скором времени ожидать еще несколько локализованных хитовых игр, причем по умеренной цене и абсолютно легально. В этот раз «Бука» заполучила три игры от издателя Take 2 Interactive. Во-первых это Heavy Metall F.A.K.K. 2 разработчика Ritual Entertainment. Англоязычная версия игрушки уже появилась, значит, и локализация не заставит себя долго ждать. Два других продукта (игры Oni от Bungie и Rune от Gathering of Developers/Human Head Studios) пока не закончены, зато куда более раскручены и ожидаемы. Никаких дат выхода русскоязычных версий пока не объявлено, поэтому будем ориентироваться на предполагаемые сроки релизов на западе. Для обеих игр — середина осени.



Компания Nival Interactive в конце августа обещала выпустить локализацию игры Odyssée: Sur les traces d'Ulysse, разработанной компанией Cryo Interactive (русское название — «Одиссея»). Судя по всему, игра вышла, так как к моменту сдачи номера мастер-диски уже были отправлены в печать.





Успешно прошел закрытый playtest игры «Проклятые земли», известной ранее под рабочим названием «Аллоды 3». В тестировании приняли участие шесть человек, рекомендации которых будут учтены при подготовке демоверсии. Демка должна выйти в конце лета на трех языках — русском, английском и немецком. Не пропустите.

21 июля в Internet-клубе Cyberquest была проведена акция под названием «Рекламная встряска» — соревнование по Quake среди рекламных агентств и некоторого количества журналистов. Главным организатором выступила фирма «Саша медиа», по словам ее руководителя, просто ради удовольствия. Попутно к организации мероприятия приложили руку многие уважаемые организации, из которых выделилась «Саргона» — которая, заодно попробовав научить собравшихся игре в Magic: the Gathering, показала людям женщин, что вызвало массу положительных эмоций. А в Quake между тем победила команда «Петербургский Транзит» и увезла к себе домой три мультимедийных компьютера от «Острова Формоза».

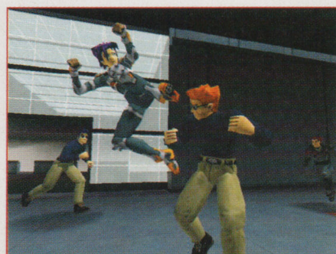


Компания «1С» сообщила, что до конца года порадует российских игроков, предпочитающих покупать русскоязычные «родные» игры, еще девятью локализациями от компании Cryo Interactive. Игрушки представляют самые разные жанры: от исторических и мистических адвентюр до теннисных симуляторов и аркадных пародий. Далее следует список:



«Одиссея» (action/adventure),
«Ролан Гаррос» (симулятор тенниса),
«Египет 2» (adventure),
Hell Boy (action),
Arthur's Knights (adventure),
Jekyll and Hyde (action),
Gift (аркада),
Casanova (adventure),
Money Mad (настольная стратегия).

Вот почти и все, что произошло у наших издателей и разработчиков. А еще у них наступила осень — самая продуктивная пора. В локализациях недостатка уж точно не будет, надеемся, что и игры собственного производства появятся. Кстати, грядет выставка ECTS, на которой ожидается показ большого количества разных игрушек, в том числе и наших, но про это мы напишем уже в следующем номере. MG



А у них...

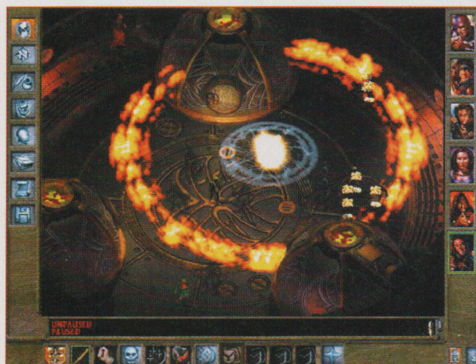
К осени, вопреки природной логике, у них все оживает и начинает работать. После относительно скучного лета, в это время года на ниве игровой индустрии намечается богатый урожай. Похоже, западные издатели и разработчики намерены просто завалить нас мегахитовыми играми, которые могут даже затмить недавние Diablo 2 и Icewind Dale.

На середину осени намечен релиз сиквела знаменитой игрушки Baldur's Gate под названием BG2: Shadows of Amn. Сюжет игры является продолжением BG, место действия и вовсе не изменилось — Sword Coast хоть и будет улучшено графически,









но во всем остальном останется таким же. Будем надеяться, что сохранится атмосфера оригинала, которая, наряду с продуманным gameplay'ем, и обеспечила ей высокую популярность.

Фирмы 3DO и New World Computing решили немного обновить серию RPG Might and Magic, которая вот уже несколько лет подвержена полнейшей стагнации. В сентябре должна появиться Legends of Might and Magic, которая, по имеющейся информации, будет ориентирована на игру по локальной сети или Internet. Обещается также значительное усовершенствование графики и игрового процесса.

Игра Deep Fighter от компании Ubi Soft объединяет в себе жанры action и adventure, причем действия будут происходить под водой. Думается, что последнее и есть «фишка», благодаря которой издатель рассчитывает на хорошую продаваемость своего будущего детища. Игра является продолжением старого проекта Sub Culture, который запомнился тем, что действительно объединял в себе несколько жанров, к тому же создатели ориентировались на Tie Fighter и X-Wing, в которые многие играют и сегодня. Если в итоге получится то, что обещается, нас ждет по меньшей мере неплохая игра.





Помнится, пару лет назад игровой жанр RPG был чуть ли не похоронен. И не только соответствующими представителями прессы, которые на все лады расхваливали древние текстовые адвентюры, клеймили современные RPG и говорили: «Да, сейчас уже не то время...», но и разработчиками компьютерных игр, которые изначально и дали повод к всеобщему пессимизму. Сейчас мало кто помнит эти времена, и на то есть масса причин. Их, скорее всего, станет на одну больше в сентябре, когда выйдет Wizards&Warriors от Activision. Игра основана на нескольких бумажных RPG и при этом начинена современной трехмерной графикой, сложным сюжетом и продвинутым AI. Создатели в лице фирмы Heuristic Park многие составляющие игры (например, графический движок) делали с нуля, что немного настораживает, хотя игра и может в итоге обернуться чем-нибудь новым.





Издатель Hasbro Interactive в один день 19 сентября грозит разродиться аж пятью играми: Breakout, Frogger 2, Jeopardy 2, Nascar Racers и Starship Troopers. Как видите, ничего, что могло бы перевернуть наше представление об играх. Наверное, Hasbro в большей степени ориентируется на количество, а не на качество.

Activision продолжает выкачивать деньги из торговой марки Star Trek — в середине месяца в продаже может появиться Star Trek: Elite Force. В конце же сентября поклонники кровавого Soldier of Fortune смогут приобрести игру SoF Gold. Что там будет нового, пока неизвестно, но с большой долей вероятности можно предположить наличие новых миссий.

Перечисленные игры составляют примерно десятую часть того, что обещают нам в сентябре западные разработчики с издателями. Такого обилия релизов не было уже очень давно. Может, и в этот раз не будет, если половина обещанного слетит на октябрь, ноябрь и далее везде... MG



Не нефтью единой...



Компания New Media Generation давно на слуху, но особо громких игровых проектов за ней не водилось. Вспоминаются интерактивные мультики образовательной направленности да не снискавшая широкой популярности стратегия в реальном времени про Ацтеков (неплохая была игрушка, но вышла в то время, когда все уже просто объелись RTS как жанром). Мне довелось побывать в гостях у NMG в самый разгар подготовки к выходу настоящей «бомбы». Впервые отечественные разработчики замахнулись на такой высокотехнологичный жанр, как трехмерный шутер от первого лица. Планка стандарта в FPS поднята так высоко, что даже Ромеро с его Daikatana до нее не дотянул. Лидеры известны — Quake (во всех ее ипостасях) и Unreal. Но российские разработчики намерены всерьез с ними конкурировать. В начале осени на прилавках должен появиться новый мультиплеерный шутер Hired Team: Trial.

Юрий Салтыков ака Битник

Первым моим собеседником оказался руководитель и главный дизайнер проекта Сергей Миронов. Началась наша беседа с предыстории возникновения Hired Team. В 1998 году Андрей Хонич разработал первую версию своего собственного трехмерного графического движка Shine. Грех было его не использовать, и знакомые еще по работе в «Кирилле и Мефодии» Сергей Миронов и Алексей Медведев попытались убедить руководство New Media Generation начать разработку игры на этом движке. Они подготовили концепцию нового шутера, обосновали большим боссам ее перспективность и оригинальность и получили добро. Весной 1999 года была организована команда, приступившая к созданию Hired Team. События Hired Team происходят в конце XXI века. Ничего хорошего на Земле не произошло. Почти все население живет в нескольких десятках мегаполисов, контролируемых мегакорпорациями. Кругом махровым цветом процветают бандитизм, коррупция, загрязнение окружающей среды и прочая нездоровая конкуренция с применением огнестрельного, лучевого и прочих видов оружия. Для борьбы с этим безобразием и была создана команда наемников-профессионалов. Попадали в нее только лучшие из лучших, каждый проходил суровый отбор и был специалистом в своем деле. Вот в этой командной ориентированности и заключалась изюминка первоначального замысла игры. Планировалось создавать такие уровни и ставить такие задачи, что лобовое прохождение с рейлганом наперевес становилось невозможным или крайне невыгодным. В распоряжение игрока поступала команда из нескольких бойцов. Кто-то из них был специалистом по тяжелому вооружению, кто-то отличался повышенной скоростью и маневренностью, а кто-то виртуозно снайперил (если угодно, кемперствовал). Для решения каждой задачи надо было выбрать наиболее подходящего бойца, а выбрав, провести операцию наиболее эффективно. Сам процесс боя решено было тоже приблизить к реальности. Применяемые в движке Shine скелетные иерархические модели позволяли разбить каждого бойца и монстра на несколько зон повреждения. Ранение в ногу замедляет движение, ранение в руку затрудняет прицеливание и тому подобное. До уровня реализма Rainbow Six, где каждая пуля может стать смертельной, решено было все-таки не доводить. Применение оружия тоже сделали более правдоподобным. Стрелять из гранатомета без перерыва не получится, оружие, особенно тяжелое, обладает ощутимой отдачей. Так что каждый выстрел из рокетлончера должен предваряться прицеливанием. Авторы понимали, что многие привыкли к обычным режимам боя, не обезображенным реализмом. Так что в Hired Team предусмотрена возможность и привычного «аркадного» боя.

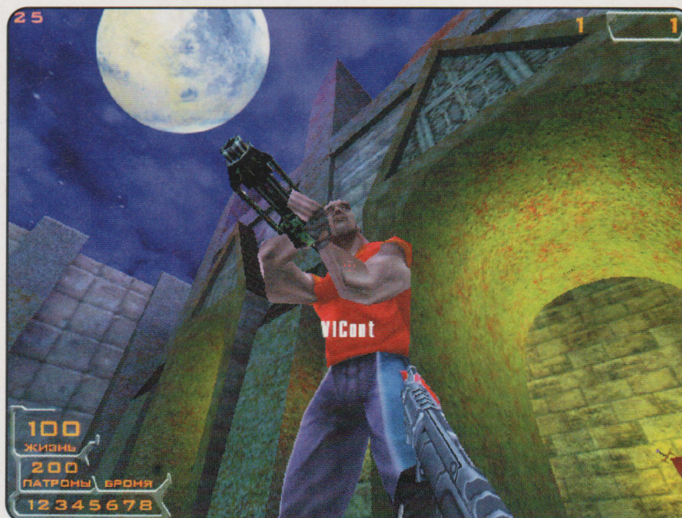




Параллельно с сингловой частью разрабатывался и мультиплеер. Для сетевых баталий рисовались свои уровни, заточенные под разное количество игроков и разные режимы (dethmatch, CTF). В какой-то момент времени разработчики поняли, что маленькой командой не смогут в приемлемые сроки сделать и интересный сингл, и чумовой мультиплей. После некоторых душевных мук решено было доводить до ума, в первую очередь, многопользовательскую часть. Подтолкнул к такому решению и успех Q3



с UT, ведь именно на них ориентировались авторы как на ближайших конкурентов. Концепция игры претерпела изменение. Теперь игроку предстояло принять участие в отборе кандидатов в Hired Team, а сама игра представляла собой тренажер для подготовки бойцов-профессионалов. Соответственно слегка изменилось и название, теперь это — Hired Team: Trial.
Наслушавшись истории и теоретической части, я, естественно, высказал законное желание увидеть все эти чудеса своими глазами. Демонстрировал красоты мне один из дизайнеров игры Василий Васильев. Hired Team: Trial — тренажер для подготовки бойцов, которые должны уметь действовать в любой обстановке. Такая постановка задачи дала дизайнерам возможность не ограничивать себя в фантазиях при разработке уровней, и ребята расстарались на славу, демонстрируя недюжинные способности графического движка. Здесь есть уровни на любой вкус. Имеются готические соборы, сильно напоминающие по стилистике первую «Кваку»; тесные лабиринты каких-то подвалов; огромные многоэтажные залы заводов и большие открытые пространства. Есть даже уровень, представляющий базу земных колонистов на планете с пониженной гравитацией, что самым непосредственным образом сказывается на игре: к кенгуриным прыжкам приходится привыкать. Каждый из уровней разрабатывается под определенное количество игроков и режим боя. Есть чисто дуэльные, а есть и довольно обширные — на десяток игроков и больше. Но все уровни объединяет одна общая деталь — красота. Все текстуры стилистически соответствуют тому месту, где происходят события, да еще и не распадаются на пикселы при приближении к стене. Небо вообще достойно отдельного абзаца. Оно не просто присутствует, а живет своей сложной жизнью. Дождь, гроза с громом и молниями, туман — вот далеко не полный перечень встречающихся



Темной ночью на луну воют не только волки. Тоска может одолеть даже крутого парня в модной красной майке. И гранатомет здесь не поможет.





В такую девушку даже самый завзятый монстр влюбится, а уж человек и подавно. Даже если он плохой и с большим ружьем. А уж если хороший и только с пистолетом — вообще без вариантов.

атмосферных явлений. Жидкости тоже хороши и разнообразны. Тут тебе и расплавленный металл, и лава, и болота, и ручьи, и даже целое море.
Именно с жидкостями был связан момент, который убил меня наповал. В последние версии Direct3D была внесена поддержка отображения подвижного рельефа с помощью текстур (bump mapping). Движок Shine эту возможность уже использует. Демонстрировавший игру Василий Васильев создал специальный уровень, где в большие квадратные бассейны налил самые разнообразные текучие субстанции. Немало я повидал воды на экране монитора, но такой красоты и реалистичности видеть до того не приходилось. Каждая поверхность жила. В одном бассейне тек ручей, причем совершенно ясно было, откуда и куда он течет. В другом бассейне на гладь спокойного пруда лился дождь. Еще в одном бассейне лениво ворочалась болотная трясина, а в следующем в берега бил морской прибой. Лава стекала со склона вулкана, расплав металла переливался красками. И все это просто в больших квадратных лужах! Сами жидкости были настолько выразительны, что просто заставляли додумывать окружающую их обстановку. Я, забыв про все, любовался минут пятнадцать. На месте разработчиков, я из медленного пролета камеры над этими бассейнами сделал бы видеотрейлер. Завораживающее зрелище.
Но красота красотой, но нам ли не знать, что за ней обычно скрывается. Правильно, непомерные системные требования. Оценив наметанным глазом нечахлые параметры компов, на которых игра показывалась, я начал задавать вопросы чисто

Эффект	Quake 2	Unreal	Shine
Скелетные модели	Нет	Нет	Есть
Уровень детализации моделей	Нет	Нет	Есть
Отражающие поверхности	Нет	Нет	Есть
Статические порталы	Нет	Есть	Есть
Динамические порталы	Нет	Нет	Есть
Искривленные поверхности	Нет	Нет	Есть
Блики	Нет	Нет	Есть
Ореолы	Нет	Есть	Есть
Фрактальные текстуры	Нет	Есть	Ожидается



Ну чем не побег из Алькатраса? Главное — убедиться, что на смотровой вышке нет снайпера, который без зазрения совести сможет выстрелить вам в спину.

технического характера. И послали меня после этого дизайнеры к... автору движка Андрею Хоничу. Вот это, доложу я вам, «матерый человечище», для которого не существует незыблемых авторитетов. Начал он наш разговор, продемонстрировав сравнительную таблицу возможностей движков — лидеров жанра и Shine. Теперь вы тоже можете с ней ознакомиться.

А потом он засыпал меня с ног до головы возможностями движка. Создалось впечатление — в нем есть все, что только можно придумать. Динамические портальные эффекты позволяют создавать отражающие поверхности. Они же отвечают за разнообразные дыры и тени. Световые эффекты (естественно, цветные) могут быть не только статическими, но и динамическими. Поддерживается до восьми источников света на полигон. Текстурная модуляция позволяет создавать эффекты прокрутки, растягивания, турбулентности и прочих трансформаций. Потенциально видимые поверхности просчитываются заранее, что убыстряет их вывод на экран, когда они становятся видимыми. Анимация моделей применяется скелетная, да еще и иерархическая. Так что движения должны выглядеть особо реалистичными. Нельзя развернуть голову на 180 градусов, не развернув плечи. Движение одной кости скелета модели тянет за собой соседние. Поддерживается не только Direct 3D, но и OpenGL.

А исходники написаны на C++, что позволяет довольно легко портировать движок на Mac, Linux и даже, простите за неприличное выражение, на консоли.

Слегка придавленный техническим совершенством Shine, я все-таки осмелился спросить о минимальных требованиях к аппаратуре. Ответ Андрея поверг меня в смущение. Если все это окажется правдой, то ему надо ставить памятник, как когда-то ставили космонавтам. Родина должна знать своих героев.



А смысл ответа сводился к тому, что на коробке, конечно, будет написано что-то типа PII-300, 32 Мбайт RAM и так далее, но все это потому, что заявлять худшие параметры просто нельзя по маркетинговым соображениям: покупатель подумает, что ему впаривают позавчерашний отстой. А сам автор отлаживает дома свой движок на Pentium 133 со старенькой Voodoo2, но вот с последней как раз тяжело, не хватает памяти под текстуры. Так что лучше иметь акселератор с 16 мегами памяти на борту.

Успокоенный фактом, что мой Celeron 400 с Voodoo3 и 96 Мбайт RAM вполне справится с будущей игрой, я задумался о том, что играть в dethmatch на совершенно незнакомых уровнях — самоубийство. Соответственно уровни надо предварительно изучить, а для этого нужны боты. Поэтому моим следующим (и последним) собеседником оказался Вадим Верещетин — главный в NMG по ботам. Их несколько штук, со своими особенностями у каждого. Кто-то склонен к туповатой агрессии с тяжелым оружием в руках, кто-то шныряет по маршруту, обходя последовательно все аптечки, а кто-то ныкается по темным углам. Все как у людей.

Для еще большего уподобления поведения ботов человеческому им встроена даже некоторая память. Каждый бот некоторое время помнит, кто всадил в него последнюю ракету, и стремится сорвать фраг именно с обидчика. При этом наблюдается даже примитивная психология. Человек (или бот) стреляющий по оскорбителю, считается на некоторое время другом, стреляющий же по такому другу, становится врагом и целью для уничтожения. Вообще же человек хоть и не является для бота основной целью, но всегда имеет несколько больший приоритет на убой, чем другие боты. Такая установка не позволит игроку расслабляться, но и не превратит его в затравленного волка, гоняемого пачкой ботов из угла в угол. Кстати, боты заранее знают уровень, для чего создается специальная реперная карта. Это позволяет им принимать более осмысленные решения. Не гнаться все время за спиной очередной цели, а определять ее предполагаемый маршрут и идти наперерез, ориентируясь по звукам прыжков, лифтов и выстрелов.

Скучно с этими железными ребятами быть не должно. Может быть, они и не интеллектуалы, но и не совсем уж тупы. Я своими глазами видел, как бот отскакивает в сторону от летящей в него ракеты, вместо того чтобы героически принять ее на грудь. Не каждый игрок на такое способен.

Мы как-то привыкли, что нефть, алюминий и древесина в России получаются нормальные, а вот высокотехнологичная продукция как-то не очень. Мы носим импортную одежду, сидим за компами, в которых нет ни одной отечественной комплектующей и играем за редким исключением в импортные игры. Удачные русские игровые проекты можно пересчитать по пальцам. А широкую мировую известность получил только «Тетрис» от господина Пажитнова, который уже давно в Америке и работает на Microsoft. Мне очень хочется верить, что у NMG все получится и игра действительно составит конкуренцию монстрам жанра. А потом какие-нибудь буржуинские разработчики предпочтут для своего очередного проекта лицензировать движок не от Q3 или UT, а наш российский Shine. Ну не вечно же нам одной нефтью торговать.

Напоследок я хочу поименно перечислить всех, кто делает Hired Team: Trial. Это высокопрофессиональный продукт, поэтому люди, причастные к работе, вполне заслуживают того, чтобы их знали.

Медведев Алексей — руководитель игрового отдела компании NMG.
Миронов Сергей — руководитель проекта и главный дизайнер.
Андрей Хонич — главный программист. Автор движка Shine.
Вадим Верещетин — программист.
Сергей Рожков — программист.
Олег Петров — программист.
Александр Ланда — левел-дизайнер.
Станислав Мельников — левел-дизайнер.
Евгений Дудин — 3D-моделер и аниматор.
Василий Васильев — дизайнер.

Есть еще несколько человек, которые уже не работают в New Media Generation, но которые в свое время внесли ощутимый вклад в игру:

Александр Халявин — 3D-моделер и аниматор.
Ирина Егорова — художник. MG



С фонтанами в Петергофе, конечно, не сравнить, но по-своему все равно впечатляет. В особенности аптечка, которая лежит на дне. В критический момент может оказаться весьма полезной.



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

ПРИКАЗ

Дальнейшая информация является совершенно секретной. Читать эту рубрику, в соответствии с новейшим распоряжением Самого Главного Начальства, нельзя ввиду высокого содержания сверхсекретной информации в донесениях казачков. Ее надлежит немедленно по получении всю подряд закрасить черным фломастером. А потом сжечь. Пепел съесть. Запивать только апельсиновым соком — не меньше двух литров на три съеденные страницы. Делать все ночью — осветительными приборами не пользоваться — в лесу, на расстоянии как минимум 20 километров от ближайшего населенного пункта. Жечь необходимо в железной трубе диаметром 0,7 метра и длиной не менее трех метров, положенной горизонтально. Допускается использование поддува (сила ветра — не более 1 м/с) для обеспечения качественного сгорания. По употреблении пепла лес не покидать на протяжении 2 суток, отходы закапывать на глубину не менее 1,5 метра.

Если вопреки инструкции рубрика «Предварительный просмотр» оказалась прочтенной, срочно забыть. Для улучшения потери памяти имеет смысл поиграть в Diablo 2 или наняться куда-нибудь разработчиком. В случае невозможности осуществления указанного следует:

1) немедленно сообщить в службу экстренного реагирования по телефону 03;

2) в течение 38 секунд прыгать на правой ноге по кругу диаметром 2 метра;

3) три раза моргнуть левым глазом;

4) лечь и немедленно заснуть, бешено вращая зрачками.

О проведении операции донести в штаб. Секретная информация разглашена да не будет!

Полковник


Дальнобойщики 2


No one lives forever


Корсары

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

Red Faction

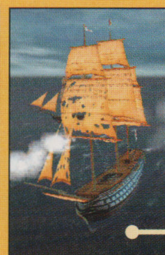
Рушить! Рушить все! Тотально! Если перед нами есть каменная стена, то при желании и должной экипировке ее можно полностью свести на нет. Разобрать по кирпичику. Кемперам работы невпроворот. В Red Faction ничего не стоит выдолбить оружием помощней удобную лунку в стене и окопаться в ней, отстреливая пробегающих мимо.





Serious Sam

Графика — это еще один «атас» игры. Мало того что, несмотря на заявленные минимальные требования, бегает достаточно шустро, так еще и красива не по годам.



Age of Sail II

Давным-давно, когда про Век Атома даже еще и не мечтали, а Век Пара только начал коптить небо на горизонте, люди бороздили бескрайние морские просторы на парусных кораблях, доверяясь волнам, ветру и Богу, и называлось то время Век Паруса...



Самогонки

Прекрасные аркадные гонки, которые радуют глаз и дают отдохновение голове. Великолепная трехмерная графика, блестящие спецэффекты, просто гениальные находки во всех компонентах игрового процесса. Необычные трассы, расположенные на маленьких планетках, делают игру непохожей на другие аркады.

От ЗИЛа — к BMW!

Дальнобойщики 2

Медленно, очень медленно приходит к разработчикам игр понимание того, что самое большое счастье в жизни геймера — крутеть. В игровом, конечно, смысле: пройти путь, полный опасностей и экспы, от маленького никчемного героишки до владыки мира (конечно, в соответствии с его масштабами). Но все-таки приходит, и тогда появляются перед нами Elite, Diablo и «Дальнобойщики 2». Вот в такую звездную компанию попал симулятор грузового транспорта от компаний «1С» и SoftLab-NSK.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Паспорт

Дальнобойщики 2

Жанр: симулятор
Разработчик: SoftLab-NSK
Издатель: «1С»
URL http://www.softlab-nsk.com/htruck2
Дата выхода: конец 2000 г.

В отличие от первых «Дальнобойщиков» игра перестала быть просто гонкой. Конечно, преследовать и обгонять противников придется, но это лишь малая часть ваших задач. Теперь вам предстоит монополизировать рынок грузоперевозок в отдельно взятом регионе. Чтобы обставить конкурентов, для начала придется поработать самому, сделав пару рейсов с различными товарами, а затем постепенно увеличивать собственное влияние, нанимая на все большее число маршрутов других водителей.

Если внимательно следить за местностью, то найдутся тайные пути, которые нигде не обозначены, но зато существенно сокращают время поездки.



По гористой местности ехать нужно осторожно, иначе в конечный пункт приедет лишь несколько процентов груза.

Понятно, что ваш профессиональный рост будет сопровождаться не только количественными изменениями, но и качественными. Проще говоря, накопив достаточно денег, вы сможете поменять автомобиль, и даже более того — вам лучше это сделать побыстрее, иначе более продвинутые дальнобойщики не оставят никаких шансов привезти груз первым. А выбор предлагается богатый.

На начальном этапе в вашем распоряжении, скорее всего, окажется российская техника — ЗИЛы, КамАЗы, ГАЗели и т. д. Затем, когда денег станет побольше, появятся DAF, Kenworth, Renault, Volvo, Mercedes-Benz и многие другие модели. И тогда каждый прочувствует, насколько приятней сидеть за рулем западного тягача, чем трястись в нашем КамАЗе, хотя он грязи и не боится.





За достоверностью моделирования техники следили сами производители грузовиков, так что можно говорить об определенной объективности впечатления. Ну а внешнее соответствие игровых машин своим реальным прототипам бесполезно ставить под любое сомнение. Различий попросту нет.

Физическая модель тяжелого транспорта сильно отличается по свойствам от легковушек, и понадобится некоторое время,



Раскрашенная в полицейские цвета «Черная акула» — это что-то!





В темноте начинают светиться борта фургона — и красиво, и для безопасности хорошо.

чтобы привыкнуть к поведению вашей рабочей лошадки на дороге. Вначале она так и будет норовить съехать на обочину или воткнуться в одинокое деревце. И это всего лишь обычный грузовик без прицепа. А когда вы пересядете на длинную тяжелогруженую фуру, начнутся еще более приятные схватки с собственным полуприцепом, выказывающим желание прокатиться отдельно от тягача.

Жизнь дальнобойщика не слишком сладка, но при правильном подходе ваш прогресс в игре будет скорым и приятным.

Имеется несколько важных моментов, касающихся устройства мира. Игра проходит в некоей обособленной области, где есть несколько городов, соединенных дорогами. Они отображаются на карте, также на ней отмечены пункты техобслуживания, автозаправки и стоянки, где меняют машины и нанимают работников. Ехать можно разными путями — по длинным шоссейным участкам или более коротким проселкам. Если внимательно следить за местностью, то найдутся тайные пути, которые нигде не обозначены, но зато существенно сокращают время поездки. Выходит, что кроме умения крутить баранку, нужно быть еще и штурманом, прокладывать оптимальный маршрут, чтобы не оказаться посреди дороги с пустым баком.

В конце концов все премудрости вождения будут освоены, и начнется восхождение к вершинам бизнеса. Схема заколачивания бабок выглядит простой: взяли телевизоры или макароны в одном городе, отвезли

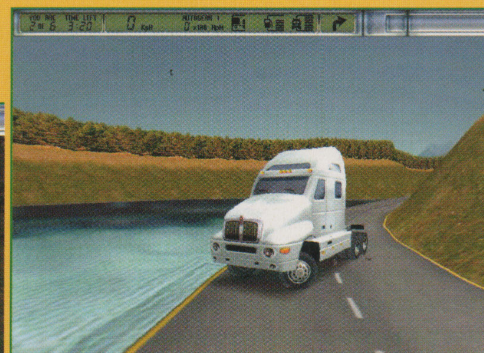




Схема заколачивания бабок выглядит простой: взяли телевизоры или макароны в одном городе, отвезли в другой, заработали.



в другой, заработали, но на деле имеется несколько подводных камней. Первый — это конкуренты. Они тоже везут такие же телевизоры и в тот же город. Их надо обогнать. Второй — мафия и полиция. Эти грузы не возят, зато мешают другим. С бандитами лучше просто не связываться, да и от полиции отвертеться сложно: чуть кого царапнул —



Вот и встретились два одиночества… Оба без прицепов, так что не обязательно спорить из-за дороги.



Бывает и так: деревьев две штуки на сто километров, и в одно из них обязательно впечатаешься.

и красно-синие мигалки с завыванием сирен тут как тут. А то еще и вертолет объявится, да не какой-нибудь, а сам КА-52. Выбор представляется небогатый: остановиться по их требованию и заплатить штраф (а конкуренты тем временем все ближе и ближе к пункту назначения!) или устроить за собой погоню с ультимативными предупреждениями и стрельбой по колесам (могут и взорвать, между прочим). Есть и третий неочевидный момент: чем быстрее едешь, тем меньше привезешь. Неаккуратно проходя трассу, можно повредить хрупкий груз, и вместо премии за скорость получишь счет за испорченный товар. А еще и автомобиль нужно чинить. В общем, жизнь дальнобойщика не слишком сладка, но при правильном подходе ваш прогресс в игре будет скорым и приятным.

Графическое исполнение «Дальнобойщиков 2» гораздо совершеннее первой части. Да и не может быть иначе: сейчас в распоряжении разработчиков отличные 3D-средства, поддержанные аппаратными решениями, и не воспользоваться открывающимися возможностями было бы странно. Игра реализована через Direct 3D. Трехмерные ландшафты выглядят весьма живыми, особенно классной вышла вода. Если ехать вдоль побережья, можно понаблюдать, как на берег накатываются волны, проезжая по мосту над рекой нельзя не залюбоваться отражением в воде облаков.

Немного подкачало изображение кабины — она не выполнена полностью в 3D, а представляет собой плоскую картинку, но головой покрутить можно во всех направлениях и даже посмотреть в боковые зеркала.

Визуализация последствий столкновений также не забыта. Из трудного рейса автомобиль приходит изрядно помятым, а если не повезло, то в дороге его могут обездвижить, взорвав двигатель или лишив колеса покрышек. Дым, пыль из под колес, смена дня и ночи, световые эффекты — все это еще больше украшает изображение и делает графику соответствующей времени.

Музыка к игре подобрана по высшему разряду. Рок-композиции подходят для «Дальнобойщиков 2» на все 100 % и создают отличную атмосферу, которой позавидуют многие другие проекты. По этому параметру игру можно хоть сейчас провозгласить лучшей, не дожидаясь ее выхода.

В заключение вспомню еще несколько деталей, упущенных по ходу рассказа, но являющихся немаловажными: кроме обычных грузоперевозок, в игре встречаются квестовые задания, уровень реалистичности управления можно выбирать между аркадным и имитационным, игра поддерживает длиннющий список джойстиков, рулей и прочих устройств и, наконец, призом за монополизацию рынка будет BMW M5 — наверное, единственная легковая машина в игре. Достойная награда за доблестный труд. MG


Ночные пейзажи всегда впечатляют. Дальнобойщики их видят чаще других.


Вот так выглядят встречные тягачи из кабины.

Из трудного рейса автомобиль приходит изрядно помятым, а если не повезло, то в дороге его могут обездвижить, взорвав двигатель или лишив колеса покрышек.

Диагноз

Достойное продолжение первых «Дальнобойщиков», выводящее игровой процесс на новый уровень. Идея свободного симулятора грузовика напоминает легендарную Elite, и этим заслуживает самого пристального внимания у поклонников таких игр. Реализованные возможности трехмерных акселераторов придают нужный блеск картинке, хотя мир игры несколько пустоват. Если судить по демке, управление грузовиками немного непривычно для любителей гонок на легковых автомобилях, но сносное. Удачная находка — использование моделей реальных машин, особенно российского производства.



В крупном городе всегда найдется водитель с машиной, желающий наняться на работу.


Надеюсь, на скриншоте видно, как потрясающе выглядит в игре вода. Правда, для этого желательна видеокарта Matrox.



Скейтовая экспансия

MTV Sports: Skateboarding

Сано

Начало становления скейтбординга в нашей стране пришлось на середину 80-х — золотое время для самых отвязных парней со всего мира. Именно в те счастливые годы этот относительно молодой вид спорта находился на пике своей популярности. Изрядно способствовали подобному взлету выходившие на большой экран художественные фильмы с участием целой плеяды именитых прорайдеров, после просмотра коих потрясенные увиденным люди тотчас становились на колеса. А кто из нас не вспомнит будоражащие кровь трюки из того же «Достигая невозможного»? Что, не видели? Значит, скорее всего, вы и не катались...

Паспорт

MTV Sports: Skateboarding
Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: Darkblack
Издатель: THQ
URL: http://www.thq.com
Дата выхода: конец 2000 г.

Шли годы, и со временем популярность катания на скейте во всем мире довольно сильно упала. Скейтеры благодаря своим безбашенным выходкам якобы стали нести угрозу общественному благоденствию, и в результате подверглись самым настоящим гонениям со стороны копов и прочих блюстителей порядка. Вай-вай-вай, их усилиями скейтборд превратился чуть ли не в запрещенный вид! К тому же набирали обороты другие, более простые и доступные виды спорта (например, ролики), переманившие на себя менее рисковую часть экстремального населения планеты. Доске сохранили верность лишь ее самые преданные поклонники. Так давайте восславим их, ибо благодаря именно им скейтбординг и возродился. Скейт снова стремительно входит в моду, цветет и благоухает, тык сызыть.

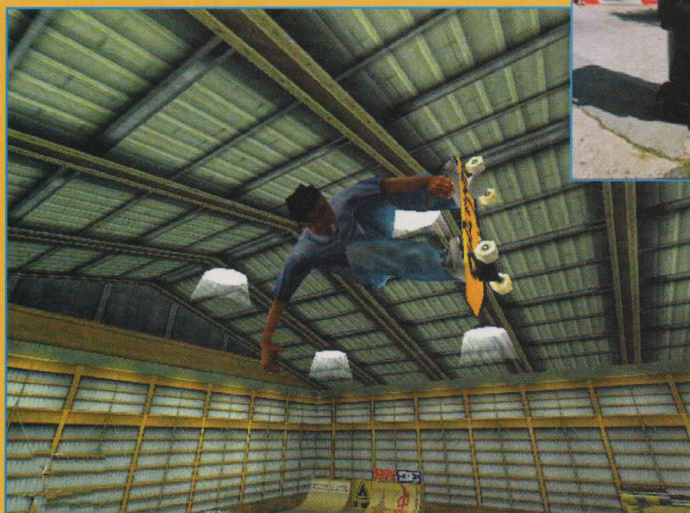


И конечно, такие дела тут же должным образом возбудили рынок компьютерных игр. И вот уже скоро, очень скоро PC-геймеры получат настоящий подарок. Посмею провозгласить: «Всем кататься!» Ведь уже целых две суперигры, посвященных, вы уже, наверное, догадались, какому виду спорта, рождаются в студийных недрах. Небезызвестный паблишер Activision собирается портировать Tony Hawk's Pro Skater, а команда THQ анонсировала зубодробительную MTV Sports: Skateboarding, которая одарит собой PC, Dreamcast, PlayStation и Game Boy Color, и... вот о ней-то мы и поговорим.

Маленькое отступление... Да, всем известна не слишком высокая популярность спортивных симуляторов. Кто-то, возможно, считает, что MTVSS может быть интересен лишь отлеживающимся после сочных падений на пути к вершинам мастерства скейтерам, нуждающимся в самой возможности сублимировать неукротимое желание слиться с доской. Что же, эти люди отчасти правы. И все-таки, забегая вперед, предположу, что новая игра сможет поднять скейтсимы на новый качественный уровень. И, надеюсь, MTVSS понравится даже завзятым ненавистникам спортсимов. Ведь гонять по экрану хорошо, именно хорошо (!) смоделированного скейтиста не менее интересно, чем какой-нибудь Porsche. Да-да, я не сошел с ума. Простите за банальность, но человеческое тело намного сложней любой машины, а весь скейтбординг зиждется на умении этого самого тела овладевать пресловутой дощечкой на колесиках. Так что я надеюсь, что мой оптимизм, адресованный готовящейся игре, не примут за щенячий восторг отупевшего фэна.

Гонять по экрану хорошо, именно хорошо (!) смоделированного скейтиста не менее интересно, чем какой-нибудь Porsche.

Итак, начнем с главного, а именно с главного спортконсультанта разработчиков. Так вот, почетная роль отведена самому Энди Макдоналду, а уж он-то постарается сделать так, чтобы всем было «весело и вкусно». Участие в проекте прорайдера ТАКОГО уровня заставляет поверить, что реалистичность исполнения всех трюков будет



Не эмиссары мы, не плотники, а мы простые скейтработники. Все выше, и выше, и выше стремится полет наших спин.

взвинчена девелоперами до небес. Как вы понимаете, в подобных спортивных симах именно прецизионно выверенные движения и придают игре тот особый шарм, заставляющий часами напролет «рубиться» в нее. А за ценой, как мы можем видеть, создатели не постояли, так что модель скейтера будет похожа



Скорее всего, вы не можете так? Ну и не надо — сублимируйте свои самые экстремальные желания в MTVSS и не рискуйте конечностями — они растут только один раз.

именно на мегаспортсмена всех времен, а не на какую-нибудь галопирующую свинью... Проговорюсь, уже доподлинно известно, та самая физическая модель удалась на славу. Троекратное ура разработчикам!..

Не СПА-А-АТЬ! Настал черед более подробного разбора того, чем хотят одарить нас ныне вовсю корпящие над проектом программисты из Darkblack. Похоже, они замутили просто адский коктейль из всевозможных скейтингредиентов. Хотите узнать рецепт? Пожалуйста! Начнем с того, что мы сможем выбрать одного из целых 30 райдеров, да не абы каких — среди них числятся истинные «звезды» спорта (Колин Маккей, Скот Джонсон, Дэнни Уэй и др.), ну а для полноты наших впечатлений в меню добавленно и несколько вымышленных, но от этого не менее привлекательных спортсменов. Каждый из них владеет запоминающимся арсеналом особых движений, и, таким образом, все бойцы обладают своим уникальным почерком. И це только радует — выбирать «себя, милого», будем не только по цвету кожи и форме носа, но и по походке. Кроме того, согласитесь, случай испробовать фирменные трюки любимого райдера не может не вдохновлять (конечно, это относится только к поклонникам скейтборда).

Оцениваться все потуги и пограничные способности скейтера будут по таким параметрам, как его (читай наше) умение держать баланс, маневренность, вертлявость (ротация), ускоряемость и некоторым другим, которые пока держатся в строгом секрете. Сами знаете, от судейской оценки



зависит немало. Игроку просто необходимо заработать расположение спонсоров к своему подопечному, а оно, как известно, на скейтодроме не валяется. А тут уж придется выложиться на полную. Тем более, что в роли спонсоров выступают не какие-нибудь производители вафель «Легенда», а настоящие крутичи-скейтмануфактуреры, производящие необходимое нам оборудование, лицензированное тряпье-ветошь, да прочие незаменимые составляющие угарной жизни. Хотите названий? Да усегда пожаласта — тут и Dub и Hurley и Alien Workshop и... ну в общем много их будет, говорю же вам. Надеюсь, все знают, для чего

Трюков в игре ожидается 64 полновесных штуки, распределенных по четырем основным категориям (flatline, aerial, grind и flip).

бог создал спонсоров? Правильно — мы хорошо катаемся, а они нам за это трассы розовыми лепестками посыпают, делают лечебный массаж стоп и швыряют вожделенные бабосы, которыми мы в дальнейшем можем оплачивать необходимое снаряжение и прочие крайние нужды. Чем больше денег своим мастерством срубим, тем, соответственно, более крутыми вещичками затоваримся. Ну тут, конечно, ничего нового на наши головы не придумали...

Но что спонсоры, ведь для настоящего скейтера главное — острые, очень острые ощущения, ведь ради них идут на риск неутомимые ребята. И всевозможные трюки — вот лучший помощник в деле повышения концентрации адреналина в крови. Да, трюков в игре ожидается просто немеряно, нет, вру, все же меряно — 64 полновесных штуки, распределенных по четырем основным категориям (flatline, aerial, grind и flip). Каждый геймер сможет узнать, что такое скажем «5-0» или «кикфлип». Я вижу здесь одну проблему: как разработчики решат задачу с управлением таким количеством движений?

Ну а пока они ее решают,



Быстрее-быстрее, выше, сильнее, короче — олле! Виртуальный прорайдер исполняет один из самых базовых трюков скейтбоардинга.



Каждый божий день свою тренировку великий Энди начинает с разминки. На данном скрине показан момент отработки эффективно согревающего шею приземления на голову.



Игроку просто необходимо заработать расположение спонсоров к своему подопечному, а оно, как известно, на скейтодроме не валяется.





Диагноз

На данный момент эта игра про скейтбординг видится мне лакомым кусочком, и, надеюсь, выйдет она такой, какой я себе ее и представляю. Те, кто еще не «открыл» для себя этот вид спорта, получат с выходом MTV Sports: Skateboarding такую возможность, и гостеприимный магазинчик «Неолимпийские игры» радостно распахнет пред ними свои ворота, и вскоре по его рампам тихо зашуршат колеса на новых подшипниках.



Ехал себе паренек, ехал да и приехал. Это, ребята, вовсе не трюк, это просто — по катушкам конец... Проблема досуга на ближайшие несколько дней для райдера решена — утром на перевязку, вечером — клизма.

расскажу о том, где можно будет применить все это трюковое богатство. Земля, она, дети мои, большая, где хотите — там и применяйте. А пока нам собираются предоставить свыше 35 мест, на которых мы проделаем со своими виртуальными друзьями все, на что только способны в течение 40 уровней. Территории для катания будут располагаться как внутри специальных помещений, так и на улице. Тут нам и халф-пайпы, и рампы, и перилки, и вообще все, что душе угодно — от школы до парков и дорог с препятствиями (всего 20 сортов окружающей среды с присущим каждой уникальным покрытием), а вдобавок везде, где только можно, спрячутся скрытые места, до которых еще нужно докопаться. И надо всем этим меняющиеся погодные условия, что, несомненно, «не пройдет бесследно».

А теперь пора вкратце поведать об игровых режимах, которых всего 10. Из них шесть мультиплеерных, в том числе Battle, Tag, Time-Trial, Timebomb, Deathmatch. В дефматче, да-да, ожидается и такое(!), необходимо будет победить оппонентов, используя ракеты, мины и другие виды оружия. Правда, лично мне трудно представляется скейтер в момент запуска им ракеты. Синглплеерный режим свободного катания (Freeskate) даст нам возможность поездить без нервозности соревнований, исследовать трассы, оценить свои умения. Стандартные соревнования на очки (high score challenge) — наиболее традиционный вид схваток, в котором побеждает наикомпетентнейший. А наиболее оригинальным мне представляется режим охоты (Hunt mode), в котором геймеру предстоит найти и собрать десять частей скейта, надежно спрятаных от него по уровню.

В дефматче, да-да, ожидается и такое(!), необходимо будет победить оппонентов, используя ракеты, мины и другие виды оружия.

Сопровождать и скрашивать процесс катания будет мощный саундтрек, в записи которого принимали участие довольно известные музыканты, среди них Cypress Hill, The Deftones, Pennywise, Flashpoint, Goldfinger, OPM, No Use for a Name, System of a Down, Snapcase и Pilfer. Но что особо ценно, для большинства композиций имеются видео с записью выступления команд на различных аренах. А в случае отсутствия клипа музыка может сопровождаться подборкой самых изумительных трюков, исполненных лучшими скейтерами.

Что же, ждите игру, ждите, а я пойду пока, покатаюсь... MG

Красиво, душевно...

Самогонки

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

игры «Самогонки» какое-то совершенно не говорящее название. Нет, что это гонки — понятно, но догадаться о чем-то еще не представляется возможным. Английский вариант Moonshine Runners также не проясняет ситуацию. И только имя разработчика — K-D Lab — вызывает в памяти хорошие воспоминания.

Как оказалось, не напрасно. Удивив в свое время «Вангерами», компания продолжает создавать потрясающие игры. На этот раз у них получилось что-то необычное. Необычное для моего восприятия этой команды. Дело в том, что «Самогонки» — это яркая и веселая аркада, напоминающая по расцветке приставочные игры, например нинтендовского Mario. Я не удивлюсь, если действительно выйдет версия игры для приставки, но пока известна лишь версия для PC, которая должна появится к концу года. О ней и поговорим.

Аркадные игры придуманы для того, чтобы просто получать удовольствие, не разбираясь мучительно долго в интерфейсе и особенностях геймплея.

Паспорт

Самогонки

Жанр:	аркада
Разработчик:	K-D Lab
Издатель:	«1С»
URL	http://www.moonshine-runners.com
Дата выхода:	конец 2000 г.



Холодный мир снеговиков. Кто проиграет, будет заморожен! Желающие имеются?





Линия старта и финиша. Здесь определяется победитель, обставивший всех на нескольких кругах.



Атмосфера накалилась! Все гонщики идут очень плотной группой, а до финиша рукой подать.





И любят же эти бабочки атаковать в спину! Ну не учили их, что порядочные бабочки так не поступают. Ничего, им же хуже. Гнев геймерский будет ужасен.



В этой игре также все понятно: выбираем понравившегося персонажа, придумываем ему имя и отправляемся на гоночную трассу. Хотя различных задумок здесь собрано огромное количество. Но начнем по порядку, с того, что сразу привлекает внимание.

Первое, что бросается в глаза, конечно же, графика. Насыщенные цвета заливают всю игру. Это просто праздник какой-то! Многие игры боятся ярких оттенков, и получаются серенькими и неприглядными. А здесь наоборот: встретить бледную окраску невозможно. Оживляют мир и современные спецэффекты. Зеркальные поверхности, отражающие в себе движущиеся машинки, мерцающий свет стрелок, указывающих направление движения, и объемное освещение с подробными тенями радуют до невозможности.



«Самогонки» полностью трехмерны, и хотя 3D-моделями сейчас мало кого впечатлишь, даже тут нашлось место изумительным находкам. Игровой мир составлен из множества маленьких планет. Причем скругление их поверхности легко заметить: представьте себе жука, ползущего по поверхности футбольного мяча — вот такое соотношение в этом мире между вашей машинкой и планетой. Если вразумительной картины не получилось, просто посмотрите на скриншоты.

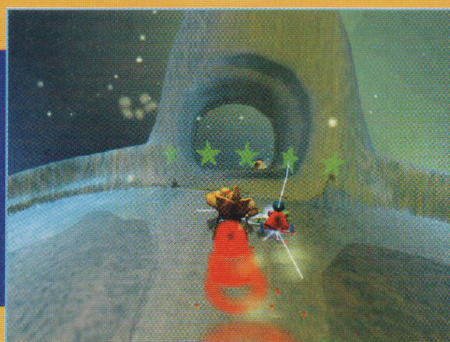
Игровой мир составлен из множества маленьких планет. Причем скругление их поверхности легко заметить.

На главной планете расположены стоянка машин, конструкторская площадка и переходы в другие миры, охраняемые боссами. Также тут бегает добрая собачка — знаток местных порядков, которая все объясняет. В начале игры доступны лишь некоторые трассы: за их прохождение получаешь звездочки, и становится возможным открыть другие. Когда все миры у одного босса благополучно пройдены, он сам вызывается на поединок и, как и следует ожидать, проиграв, освобождается от зловещего заклятья и сдается на вашу милость.

Чтобы получить преимущество перед соперниками, нужно заботиться о своей машине, совершенствовать ее, и для этого существует конструкторская площадка. Здесь можно выбрать понравившиеся детали и заменить ими старые, а также прибавить скорости, управляемости или жизни. Это обеспечивается сложной физической моделью, отслеживающей все изменения и настройки. Вариантов сочетания разных компонентов десятки



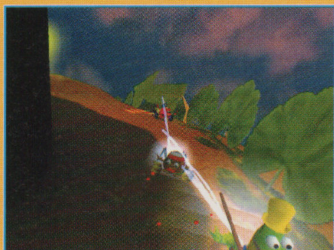
Рожденный ездить вполне может и взлететь, если приделает к своей машинке крылья. И ввысь, к солнцу!



Ускорители — это хорошо, но увлекаться ими не стоит. По льду можно улететь так далеко, что и пути не найдешь.



Лазерная шпага — отличное оружие против врагов впереди. Конечно, лучше бы им на голову что-нибудь упало, ну да ладно...





тысяч, так что простор для творчества просто-таки невообразимый.

Во время самого соревнования нужно не просто обгонять конкурентов, но и собирать всякие полезные бонусы, активизирующие заклинания и позволяющие более активно противодействовать остальным участникам гонки. Они, конечно, тоже не сидят на месте и, подрезав вас на очередном вираже, забирают бонус себе



и начинают устраивать маленькие гадости.

Однако ловушек на трассе хватает и без искусственных добавлений. Красивые бабочки отнюдь не мирно порхают над цветами: проезжающие мимо гонщики щедро одариваются жгучими цветными молниями. Встречаются большие мыльные пузыри, попадание в которых задерживает надолго, и даже может испортить так хорошо начатую гонку. В демонстрашке я сам ухитрился в шаге от финиша попасть в два пузыря подряд, и в результате скатился с первого места на последнее.

На закуску K-D Lab подготовил нечто оригинальное, особый режим игры — пошаговые гонки.

Разработчики немало внимания уделили звуковому оформлению. На сайте игры можно послушать одну из композиций. Приятная бодрая музыка будет сопровождать ваши гоночные приключения и услаждать слух. Космические мотивы и легкий аркадно-приставочный дух удачно сочетаются в ней, а значит,



в точности передают характер «Самогонок».

А на закуску K-D Lab подготовил нечто оригинальное, особый режим игры — пошаговые гонки. У вас глаза округлились от удивления? У меня — да. При выборе состязания такого вида игроку предлагается расставлять по карте контрольные точки, в которых нужно выполнять какие-нибудь действия, например, применять заклинание. Таким образом, к аркадности добавилось немного интеллектуального развлечения. «Такого не делал еще никто!» — говорят разработчики, и я им верю. Хочется побыстрей увидеть этот режим, чтобы по достоинству его оценить. Ну что ж, до конца года мое желание должно исполниться. MG



Диагноз

Прекрасные аркадные гонки, которые радуют глаз и дают отдохновение голове. Великолепная трехмерная графика, блестящие спецэффекты, просто гениальные находки во всех компонентах игрового процесса. Необычные трассы, расположенные на маленьких планетках, делают игру непохожей на другие аркады. В финальной версии игры обещают сделать пошаговый режим гонок, и этот факт вызывает глубочайший интерес. На мой взгляд, единственный недостаток — не слишком благозвучное название, которое никак не отражает сущность игры.



Вулканический мир. Здесь опасно: по краям трассы раскаленная лава. Но главное — тепло, светло и мухи не кусают.



Им снова будет стыдно...

Штырлиц 2: Танго в пампасах

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

На коробке первого «Штырлица» была написана замечательная фраза «Нам стыдно это продавать». Видимо, стыда у издателя хватит еще на сотню подобных игрушек, раз меня запрягли написать предварительный обзор второй части новых приключений Штырлица.

Паспорт

Штырлиц 2: Танго в пампасах

Жанр:	Квест
Разработчик:	Magnamedia
Издатель:	Magnamedia
URL	http://www.magnamedia.ru
Дата выхода:	осень 2000 г.

Новая игра, как и старая, предназначена для любителей бивисо-баттхедовского юмора с российским уклоном. Если «у них», на Западе, шутят насчет физиологических особенностей организма, делая толстые, но всего лишь намеки сексуального содержания, то у нас вокруг да около не ходят. Сказали «голая баба» — и показали голую бабу. Ну и непременные упитые в ничто сограждане — эту картинку ни один российский квест, претендующий на юмористичность, не забудет. Впрочем, народ хавает, значит, нравится. Поэтому от окольных рассуждений вернемся непосредственно к нашему... эээ... штандартенфюреру.

Что же заготовили сценаристы на этот раз? Оказывается, очень познавательный сюжетец. Это правильно, игры должны нести знания в массы.

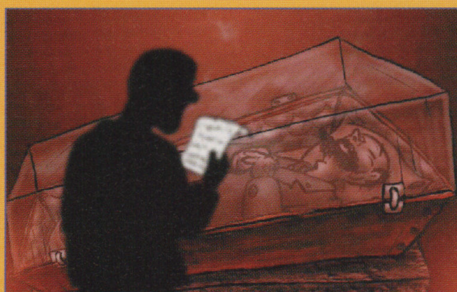
Штырлица (еще раз напоминаю, кто не понял с первой попытки: к Штирлицу этот товарищ никакого отношения не имеет, фамилия героя игры пишется через «Ы») за не в меру активную защиту интересов производителей винно-водочных изделий приговорили к почетной должности охранника в Мавзолее Ленина. Тут бы он и дослужился до хорошей ГБшной пенсии, но как назло случается маленькое, но очень неприятное происшествие: пропадает любимая кепка Ильича. Какие темные силы плетут интриги вокруг головного убора вождя мирового пролетариата, становится известно достаточно быстро. Как обычно, в деле виден четкий след мелкого пакостника Мартина Бормана, и тянется ниточка не куда-нибудь, а прямиком в Южную Америку, страну Аргентину.

Путь до другого полушария долог, а действовать надо быстро. Поэтому принимается решение об особом способе доставки Штырлица в Аргентину. В космос спешно запускают первый искусственный спутник, на котором в тайне от всех советский разведчик и попадает в нужную ему страну.

По удивительному стечению обстоятельств, Аргентина



Это очень похоже на Бразилию: обезьяны есть, написано не по-нашенски, и мухи — ну просто вылитые бразильянки! На самом деле действие происходит в Аргентине.





Москва, Красная площадь, Мавзолей Ленина. Раннее утро. Вчера у Штырлица был большой праздник...

Скриншоты из «Штырлица» «в целом не уступают, а по многим параметрам превосходят» то, что я видел в «Новых Бременских».

оказалась в достатке населена известными Штырлицу личностями. Продравшись через густые джунгли, в которых вместо бразильских «много диких обезьян» обитают «много южноамериканских индейцев», он попадает в Буэнос-Айрес. Тут его поджидает старая знакомая фрау Заурих. Вскоре объявляется доблестный лыжник Пастор Шлаг, видимо, совсем заплутавший на швейцарской границе, если уж оказался совсем на другом континенте. Но Штырлицу и этого мало, он ухитряется обнаружить в одном из деревенских поместий двух своих незнакомых родственников. Такой уж удачливый наш герой.

Мало что светит врагам, когда за дело берется ас разведки и контрразведки, так случается и на этот раз. Последний фашистский главарь неумолимо приходит к полному поражению, а Штырлиц достигает пика своей карьеры и становится на страже угнетенного человечества, на передовых позициях защитников земной цивилизации (видимо, до первой пьянки).

Вот такая история, из которой выуживаются, как минимум, три факта: Буэнос-Айрес находится в Аргентине, южноамериканские индейцы живут в Южной Америке и первый искусственный спутник был запущен в Советском Союзе.



Всему научили Штырлица в разведшколе, только одну давнюю истину не преподали: не подходи к корове спереди, а к лошади — сзади.



Штырлиц все время норовит попасть в какую-нибудь сомнительную ситуацию, а игроку приходится выпутывать из нее незадачливого героя.

На этой удовлетворительной ноте я с сюжетом завязываю...

Переходим к графике. С заочного согласия каф-Малаха процитирую его статью про «Новых Бременских»: «классический русский квест с приятной плоской графикой». Это определение вполне уместно, поскольку скриншоты из «Штырлица» «в целом не уступают, а по многим параметрам превосходят» то, что я видел в НБ. Сами по-нимаете, в абсолютном выражении графика средненькая. Весь мир давным-давно перешел на менее традиционные формы изображения, достаточно вспомнить такие игры, как «Атлантида 2», Escape from Monkey Island или Gabriel Knight III. Клепать очередной набор бедных, а местами попросту непотребных картинок должно быть стыдно. Ах, ну да, со стыдом мы разобрались вначале...



Место приземления искусственного спутника со Штырлицем на борту. Похоже, скрючило разведчика изрядно.

Но как бы то ни было, рисунки останутся какими есть. И несмотря на мое неприязненное к ним отношение, не признать, что художники поработали хорошо, нельзя. В игру введено несколько сложных анимационных сцен, например, когда Штырлиц танцует танго. Момент ключевой, недаром он вынесен в название игры.

В остальном типичность этого квеста не вызывает сомнений. Озвучки я не слышал, но представить ее легко. У нас не так много актеров заняты в создании игр, чтобы не запомнить их голоса и интонации. Тут сюрпризов не предвидится. Профессионально — и не более.

Однажды я бы очень хотел увидеть хороший, красивый и душевный квест, сделанный в России. Возможно, это произойдет через несколько лет, когда шутки про социалистическое прошлое надоедят, а может, не случится никогда — квесты не лучший объект для вкладывания денег. А до тех пор придется либо играть в Штырлицев и компанию, либо вообще игнорировать отечественные поделки в этом жанре. Выбор я оставляю за вами. MG

! Диагноз

Стандартный российский квест с пошлыми шуточками и вольным использованием культурного наследия СССР. Продолжение самой отстойной игры уходящего тысячелетия. Поклонникам ПиВИЧей, ГЭГа и первого Штырлица - брать не задумываясь, пока не раскупили. Остальным - смотреть осторожно. Не понравится — я не виноват.



А знаете ли вы, что советские разведчики умеют не только секретные документы из сейфов похищать, но и танго танцевать?



Голая баба номер один. Интересно, этот скриншот пропустят?



Голая баба номер два. Ну эта-то точно не будет напечатана!



Звездный путь... куда нибудь?

Starfleet Command Volume II: Empires at War

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

В последнее время стало появляться все больше и больше игр, основанных на вселенной Star Trek. Во многом это объясняется недавним выходом фильма из одноименной серии (с не очень-то удачным результатом), но больше похоже, что Interplay мучительно пытается выжать все из доставшейся ему, по-видимому за большие деньги, лицензии на разработку игр по этой вселенной.

Паспорт

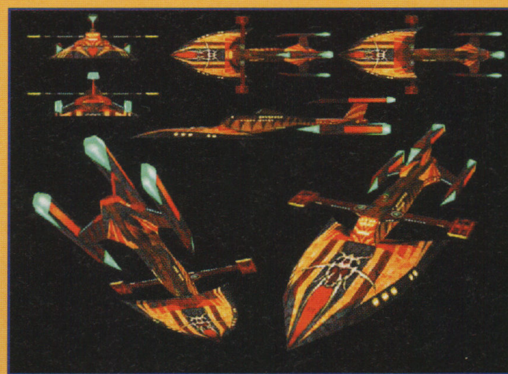
Starfleet Command Volume II: Empires at War
Жанр: стратегия
Разработчик: Taldren
URL http://www.interplay.com
Издатель: Interplay
Дата выхода: конец 2000 г.

Громкое (или относительно громкое) имя в названии по идее должно привлекать покупателей. Но многие игроки имеют более хитрое мнение на этот счет. Часто вполне обоснованно они предполагают, что разработчики не станут особенно заботиться о содержательной части своего творения, понадеявшись на магическую силу логотипов и трейдмарков. Будет интересно выяснить, что в действительности представляет собой герой этого обзора — Starfleet Command Volume II: Empires at War. А пока разберемся, что же нам обещают.

Как уже стало традицией, господа из Taldren торжественно клянутся, что перед нами совсем другая игра, чем предыдущая часть. Первая реализация на компьютере настольной игры Starfleet Battles в первую очередь должна была обеспечить точное соответствие правилам, строгое следование фактам вселенной и сохранение атмосферы Star Trek. Это вроде бы удалось. Адаптация прошла успешно, и компьютерный продукт получился достойным своего прототипа, при этом обретя функциональность и удобство управления. Проще говоря, все творческие усилия разработчиков были направлены на интерфейс.

Теперь настало время заняться «украшательством». Лучшее — враг хорошего, но Taldren бесстрашно кинулся «углублять и расширять». Доуглублялись до того, что теперь Starfleet Command объявлена игрой для профессионалов, причем как







Земля в иллюминаторе видна... Как сын грустит о матери, грустим мы о Земле, она одна. А монстры тем не менее, а монстры тем не менее, все также беспросветно холодны...



среди стратегов, так и среди фанатов Star Trek. Однако описание улучшений больше напоминает рассказ об обычном попсовом продолжении. Судите сами.

Наиболее явные изменения наблюдаются в графической части. Космические корабли более детализированы. Цветное освещение, динамические текстуры высокого разрешения, отражающие повреждения звездолетов, блестящие вспышки и прочие эффекты доставят немало удовольствия глазам игроков. Обновленный, более





После долгих маневров вне досягаемости для выстрелов враждующие силы сошлись, и заработали лазеры главного калибра.



Перегруппировка флота перед атакой. Строить лучше всего клином, как во времена Ледового побоища. В космосе — это самое оно.

тщательно настроенный интерфейс позволит с легкостью контролировать свой флот и отдавать нужные команды без промедления и чертыханий.

Количественные характеристики игры прежде всего отражены двумя новыми расами, добавленными к шести существовавшим ранее. Полный список теперь таков: Federation, Romulan, Klingon, Gorn, Lyran, Hydran и новички Interstellar Concordium и Mirak Star League. О «стариках» написано достаточно, их не нужно представлять (ищите в первоисточниках), а вот свежие пришельцы, особенно один из них, стоят того, чтобы с ними познакомиться. Mirak — это военизированное сообщество, главный враг Lyran. Их излюбленное оружие — ракеты. Ничего оригинального. Зато Interstellar Concordium отличился: эти милые товарищи желают спасти галактику от... нее самой, для чего у них имеется гаденький Plasmatic Pulsar Device. Но для нас важно, что есть из чего выбирать.

Starfleet Command объявлена игрой для профессионалов. Однако описание улучшений больше напоминает рассказ об обычном попсовом продолжении.

Следующее характерное для игры число — одна тысяча. Такое максимальное количество кораблей обещают собрать в одной битве. Понятно, что не очень-то покомандуешь каждой своей боевой единицей при таких масштабах, поэтому предусмотрена возможность объединения кораблей в различные по размеру группы, которым уже проще поставить задачу и проконтролировать ее выполнение. Также можно назначить своим отрядам нужное построение, чтобы более эффективно противостоять нападению противника или пробивать его оборонительные ряды.

Как можно видеть на скриншотах, в игре будет много возможностей для настройки своих военно-космических сил. Различное вооружение, защитные блоки и прочее оборудование нужно правильно разместить и соответствующим образом применять в бою, это интересно действительно не для каждого





Фрегат одной из новых рас — ICS. Впечатляет, главным образом, своей махинообразностью. Скажите, вы верите, что это может летать?



геймера. Но зато свободное владение информацией, понимание происходящего и четкое знание матчасти, приобретенные за долгие годы битв, способны принести такое моральное удовлетворение, какое не случается от прохождения простенькой аркады или легкого квеста.

Ну а самые искушенные флотоводцы конечно же захотят продемонстрировать свое мастерство друзьям, ставшим на время оппонентами в многопользовательской игре. Для этого в Starfleet Command имеется поддержка мультиплеера на шестерых человек. Можно играть по локальной сети, а можно на крупных Internet-серверах WON.net и Mplayer.

Могу вам по секрету сказать, что вскоре в России появятся локализованные версии нескольких игр по вселенной Star Treck, так что один из главных поводов купить Starfleet Command Volume II: Empires at War — шанс стать обладателем полной коллекции стартрековских игр.



Диагноз

Starfleet Command Volume II: Empires at War — продолжение космической стратегической игры по известной «у них» вселенной Star Trek. Особый интерес для подавляющего числа игроков представлять вряд ли будет: игровая система обещает быть сложной, графика особо не впечатляет, хотя и трехмерная. По сравнению с предыдущей частью улучшен интерфейс, добавлены новые расы с соответствующими кораблями и вооружением. Увеличено до тысячи количество кораблей, одновременно принимающих участие в бою. Прежде чем появятся восторженные отзывы, покупать опасно.

Может, после релиза откроются неизвестные достоинства игры, но пока это всего лишь еще одна космическая стратегия, разворачивающаяся в еще одной фантастической вселенной. MG

Алые паруса

Корсары

Мария Палагина

Паспорт

Корсары

Жанр: морская real-time RPG

Разработчик: «Акелла»

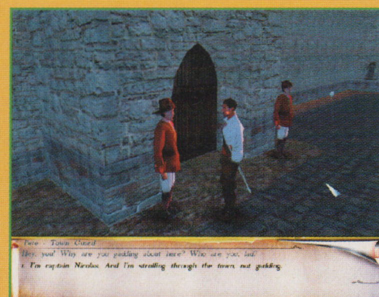
Издатель: Bethesda/»1С»

URL http://www.1C.ru

Дата выхода: осень 2000 г.

«Я жил с матерью в небольшом портовом городишке Портсмут в двух шагах от моря. Сверкавшие на солнце паруса торговых и военных судов, проплывавших мимо и лишь изредка заходивших к нам в порт, с ранних лет рождали в моей голове мечты о дальних морских странствиях. Реализовать же их удалось далеко не сразу. Я не сбегал, подобно моим сверстникам, на первой попавшейся каравелле, дабы быть через пару дней возвращенным в лоно семьи. Неуместным казалось помышлять и о карьере кадрового военного. Денег на обучение мне бы никто не дал, да и особой тяги к муштре и постепенному продвижению по службе я никогда не испытывал. Но с пеленок у меня захватывало дух при слове «корсар», и я надеялся на случай...

Случай предстал в виде дяди Джозефа, владельца небольшого торгового судна «Наяда». Он взял меня подручным, и я почти 10 лет оттрубил на торговых верфях, перевозя оружие, боеприпасы и другие продукты первой необходимости из порта в порт. Вскоре после смерти дяди судно перешло в мое владение. На дворе стоял 1630 год. Вот-вот должна была разразиться война между Англией и Испанией. На морских торговых путях было крайне неспокойно. Каждый раз, выходя в очередное плавание, я подолгу просил у Бога защиты для моей маленькой «Наяды». Но злой рок не обошел ее стороной. Мое судно было захвачено испанцами, видимо, в рамках предвоенной провокации, а я был сослан на принудительные работы. Случай для побега





Даже пальба из пушек в начале была тщательно прорисована. На основе этих эскизов создавались анимационные вставки. В самой игре бой, конечно, не на столь детализирован.

представился лишь через год. Я бежал на захваченном судне к берегам родной Англии, поклявшись жестоко отомстить за «Наяду» и ненавистное рабство.

По пути домой на просторах Атлантики мне встретился живописнейший архипелаг, состоящий из 20 островов.



Владение им было давно поделено между Англией, Францией и Испанией. Часть же островов принадлежала пиратской республике, представлявшей собой общину или небольшое государство с определенного рода инфраструктурой, порядками и устоями.

В архипелаге я был чужаком, и мне перво-наперво надо было заручиться поддержкой одной из стран, представленных здесь. На этот случай в то время существовал специальный закон, предоставлявший корсару право на захват враждебных судов. Это право давалось корсарским патентом — документом, разрешающим потопление или захват в плен (с определенными условиями) судов, принадлежавших другому государству. Тем самым подрывалась мощь и обороноспособность потенциальных противников. После получения такой бумаги мне был открыт путь в любое из четырех государств, представленных в архипелаге. Я мог стать, поддавшись велению сердца, либо хладнокровным английским пиратом, либо романтичным французом, либо горячим испанским корсаром, либо просто пиратом, примкнув к пиратской республике. Четыре пути, каждый со своими прелестями и особенностями, были для меня открыты. Но быть капитаном одного, хоть и не самого захудалого судна для меня казалось убийственно малым. Я чувствовал в себе силы не только для разбойных нападений, но и для подчинения всего архипелага одной сильной руке. Как нетрудно догадаться, именно моей...»

Я мог стать, поддавшись велению сердца, либо хладнокровным английским пиратом, либо романтичным французом, либо горячим испанским корсаром, либо просто пиратом.

На этом мемуары Николаса, капитана «Наяды», обрываются.

Бортовой журнал сильно размыло морской водой, и дальше идут почти чистые страницы, лишь слегка покрытые тиной и плесенью — знаками исторической достоверности. Но эту летопись можно продолжить, взяв за начало поведанную историю. Это и предлагают нам сделать разработчики из фирмы «Акелла» в своей новой игре Sea Dogs («Корсары»). Автор идеи и сценарист игры Константин Сапроненков, с трудом оторвавшись от идущей полным ходом работы, обрисовал нам общую картину готовящегося к выходу проекта.

Итак, в нашем распоряжении судно с экипажем и просторный архипелаг с 20 островами и 14 городами. Что касается героя, то он один-единственный, с вышеизложенной предысторией и соответствующими характеристиками. К примеру, в самом начале у Николаса неплохо развито мастерство управления парусами, торговли и фехтования. В дальнейшем ему предстоит научиться починке судна, ведению абордажного и, дальнего боя — всего в игре 9 характеристик персонажа. Но главный показатель мастерства и успешной карьеры — капитанский ранг Николаса. Он продвигается по служебной лестнице, начиная с 12-го, самого младшего, и заканчивая первым (по системе начисления очков, принятой в XVII веке, конечно).

«Один в поле не воин», — решили разработчики

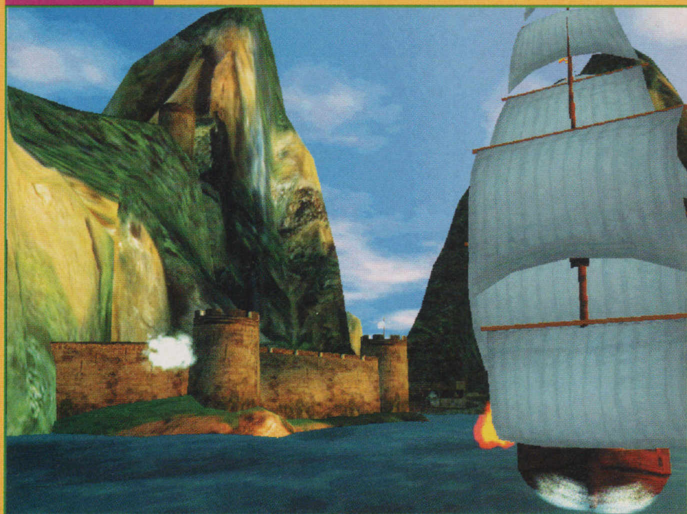


Города — это главное место завязывания разнообразных знакомств и отношений. Квесты поменьше, вливающиеся во все большие квесты, зарождаются именно в домишках и закоулках этих небольших городков.



Все типажи в «Корсарах» тщательно прорисовывались, и только потом строились трехмерные модели. Вот и на этом эскизе присутствуют основные атрибуты настоящего пирата — от красной косынки до серьги в ухе.





и предоставили капитану возможность набрать команду офицеров в помощь (такого пиратские игры еще не видывали). Кроме стандартных, так сказать ответственных знатоков морского дела, как то: мастера по наискорейшему надуву парусов, по наивыгоднейшим торговым сделкам, наиточнейшей наводке и т. д. и т. п., — есть еще и офицеры, повышающие одну характеристику за счет понижения другой. Например, в одной из таверн (в них в основном и происходит наем моряков), на вашу беду, встретится явно проигравшийся в карты русский офицер, большой драчун и забияка. Взяв его в команду, вы тут же повысите эффективность абордажного боя за счет его мастерства фехтования и любви к дракам, но, с другой стороны, он деморализует дух экипажа постоянным пьянством на троих, четверых и т. д. После чего обязательно снизится организованность команды и уж наверняка точность попадания снарядов. Имеется также офицер, отвечающий за продвижение вашей собственной карьеры, то есть повышение ранга. Люди, как говорится, всякие нужны, люди всякие важны. А где же водятся эти самые нужные люди, как не в приморских городах?

Города — это главное место завязывания разнообразных знакомств и отношений. Квесты поменьше, вливающиеся во все большие квесты, которые, в свою очередь, образуют девятый вал, выносящий вас к победному Олимпу, зарождаются именно в домишках и закоулках этих небольших городков. В зависимости от государственной принадлежности города, он имеет свой неподражаемый и легко узнаваемый колорит. Если вы прогуливаетесь по улицам испанского поселения, фоном звучит зажигательный фламенко. Если это английское поселение, на его улицах вам неоднократно повстречается молчаливый пуританин в белом воротничке. Во французских городах полно соблазнительных красоток. Страна узнается по архитектуре городов и костюмам ее жителей. Кстати говоря, вы, вероятно далеко не стразу определитесь со своей собственной национальной принадлежностью. Легко можете переходить из стана в стан, пока не поймете, что же ближе вашему сердцу на пути к подчинению островов — стать вице-королем архипелага (в английской версии), удачно жениться (во французском варианте) или баснословно разбогатеть (в испанской интерпретации). Если же вам дорога свобода выбора национальности, стоит породниться с кланом пиратов. Ловко сойдясь с двумя местными паханами (как водится, одним добрым и одним злым), можно манипулировать пиратами, находящимися в их распоряжении.

В «Корсарах» ведение абордажного боя реализовано довольно простенько и напоминает первых Pirates. Бой сводится к поединку капитанов, а успехи команды изображаются небольшим индикатором в верху экрана.

С подготовительной частью все понятно, но как же нам предлагается обустроить саму войну? Основной захват территорий происходит путем морских сражений и взятия фортов, после чего очередной город считается прибранным к рукам. Что же готовит нам морской бой? Во-первых, толковый подход к выбору флота. Корабли можно либо захватывать, прикрываясь патентом, либо покупать. На выбор предоставляется 20 моделей парусников, включая торговые и военные суда. Тонкие различия между ними, как то: форма

Английское поселение находится в традиционной туманной дымке. Строгие средневековые постройки точно передают атмосферу той эпохи.







корпуса, оснащение — заметны глазу лишь искушенного знатока парусного флота, но такие характеристики, как скорость, маневренность, водоизмещение, максимальное и минимальное количество членов экипажа, может оценить каждый. После того, как флот и команда подобраны, самое время подумать о стратегии и тактике. Тут возможны варианты: дабы не тратить военные ресурсы, попробуйте договориться с капитаном корабля о сдаче или сотрудничестве; дабы не тратить попусту слова, закидайте корабль свинцом или же (третий вариант) совместите приятное с полезным. Если вы решили приступить к военным действиям, стоит осмотреть противника получше. Подзорная труба, наведенная на судно, выдаст о нем всю информацию, вплоть до численности экипажа, если, конечно, вы развили в себе соответствующие навыки. Для дальнего боя предусмотрено четыре типа зарядов: бомбы, ядра, книппели и шрапнели. Очень эффектно выглядит запуск книппеля: два связанных между собой цепью ядра прорывают паруса. Да и вообще взрывы, поломку мачт, уход судна под воду планируется реализовать во всем богатстве красок и деталей. После того, как корабль затонул, можно порыскать по морю в поисках полезных предметов, еще не пошедших ко дну.



Потопление корабля, конечно, зрелище эффектное, но не всегда нужное. Взятие на абордаж и последующий захват судна — вот что приносит победителю реальную выгоду. В «Корсарах» ведение абордажного боя реализовано довольно простенько и напоминает первых Pirates. Бой сводится к поединку капитанов, а успехи команды изображаются небольшим индикатором в верху экрана. Схватка предусматривает три-четыре заученных выпада и блока (a-la Mortal Combat), после которых наступает либо GAME OVER, либо FLAWLESS VICTORY. Во втором случае представляется возможность пошакалить по кораблю и забрать все полезное. Что же после захвата судна? Все зависит от его национальной принадлежности. Если это корабль официально зарегистрированной страны, то с данного момента весь ее флот ополчится против вас. Если это корабль пиратской республики, вас никто не будет ругать за его уничтожение. Даже наоборот, договорившись с кем надо, можно переманивать и сплачивать пиратов вокруг себя.

Но не все только мечами махать. Немаловажная роль отведена также плетению хитроумных интриг и козней. «Разделяй и властвуй!», как говаривали древние. Например, один из квестов предполагает выживание губернатора из города хитростью и коварством. Основная идея — легкий шантаж клиента на почве его коварных замыслов об убийстве приемника. Что уж говорить о традиционных мини-квестах «подай, унеси, купи». Им нет числа: мир-то поди немаленький.





Немаловажный фактор в создании всей атмосферы игры и ее безусловное украшение — замечательная фоновая музыка в исполнении симфонического оркестра и хора, навевающая дух дальних странствий и рыцарских турниров. А море, море... Давненько такого моря не делали. Тут тебе и рыбки, и птички, камешки всякие. За волной бежит волна и кораблик подгоняет, только успевай ускоряться, а то вместо морских просторов и белых парусников вам на экране предстанет груда неразобранных полигонов. А вообще при счастливом стечении обстоятельств и приличной конфигурации в игре возможен одновременный бой 10 кораблей.

У многих, наверное, давно возник законный вопрос: «А как все это работает?» То есть что собой представляет интерфейс игры. Все совершенно логично и просто — в управлении задействованы клавиатура и мышь. Мышь предназначена для перемещения кораблей по морю и персонажа по городу, а клавиатура — для ведения боя.

При счастливом стечении обстоятельств и приличной конфигурации в игре возможен одновременный бой 10 кораблей.

Кроме того, на экране постоянно будет присутствовать штурвал, показывающий направление вашего судна, и таблица с состоянием вооружения корабля, а именно с количеством боеспособных орудий и снарядов. Другие меню содержат ваши собственные характеристики, базу данных по кораблям, инвентарь, карту. Причем перемещение по карте, занимающее считанные секунды, зачастую более удобно, нежели путешествие по морю в реальном времени.







Диагноз

Какая игра вспоминается, когда речь заходит о морских путешествиях? Конечно же, прежде всего Pirates! — этот незабвенный шедевр Сида Мейера. Однако не клин же светом на ней сошелся. Есть и в нашем отечестве свой пророк, «Акеллой» называется. Вот они-то и порадуют нас скоро своими «Корсарами». Уж в них-то мы поплаваем! В ванне — и то не так интересно.

Ну и, надеюсь, никто не сомневается, что игрушка полностью 3D со встроенным мультиплеером? Оригинальной разработкой фирмы является используемый в игре движок STORM, позволяющий моделировать морские просторы и ландшафты в 3D-графике с потрясающей реалистичностью. И это только начало. После выхода «коробочной» версии «Корсаров» предполагается выпуск Sea Dogs on-line, а тут уж, как говорится, клювом не щелкай. Семья большая, до тысячи человек. Но что самое забавное, Bethesda обещает первому прошедшему онлайновую версию 1млн долларов. Или первому запустившему? Надо будет уточнить. MG



Японская халтура

Metal Gear Solid

Роман Шиленко

Помню, лет 12 назад я смылся с урока физкультуры, прибежал домой и воткнул в 286-й комп дискетку с одной из первых переделок приставочных игр Konami для PC. Динамик голосом человека, держащего двухсоткилограммовую штангу, прошипел Green Berets, и внешний мир перестал существовать... Год назад Microsoft заключила с Konami соглашение о переводе нескольких конамовских игр, вызвавших наибольший потребительский интерес, на PC. Среди них будет римейк Metal Gear Solid, игры 1998 года для PlayStation.

Паспорт

Metal Gear Solid

Жанр:	аркада
Разработчик:	Konami
Издатель:	Microsoft
URL	http://www.microsoft.com
Дата выхода:	осень 2000 г.

Как это ни странно, проект не совсем укладывается в рамки класса «прощай, клава». Авторы не ставили перед геймером цели убить все живое. Наоборот, они хотели, чтобы он изредка морщил ум и восхищался крутизной сюжетной линии. Итак, боец войск специального назначения из состава звездно-полосатой армии по имени Solid Snake вышел на покой, поселился на Аляске, пил пиво и чувствовал себя вполне счастливым человеком. И надо ж такому случиться: группа террористов во главе со старым знакомым Снейка по имени Liquid Snake (или они братья, или у кого-то оригинальная фантазия) захватила пусковую установку здесь же на Аляске. Естественно, сразу пошли пальцы: «Весь мир взорвем! Даешь нам миллиард баксов и самолет на Луну в 24 часа».

Правильных и неправильных путей нет в принципе, просто разные маршруты потребуют разных навыков. В основном стиль напомнит Thief.



Впервые обратил внимание, что маски на террористах бывают белыми. И зачем ходить в ней внутри базы?



Классная тактика: стенка на стенку со стрельбой в упор. Так никаких бойцов не напасешься.



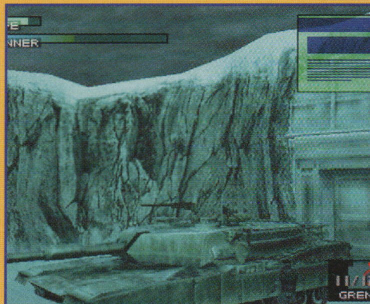
Солид Снейк в одиночку должен выбить плохишей с пусковой установки, забытой Пентагоном в снегах Аляски.



Как занесло наш вертолет в североамериканскую глубинку, история умалчивает, но видеть нашу технику на их территории завсегда приятно.

Наш Снейк просек, что если весь мир взлетит на воздух, то ему не с кем будет пить пиво, и решил вернуться на службу. Тут авторские принципы несколько расплываются. С одной стороны, Solid Snake служит в спецназе, а с другой — вынужден действовать, скорее, в стиле Джеймса Бонда. Например, на старте герой будет вооружен только горячим сердцем, холодной головой и многолетним опытом. Ну еще генерал, который отец солдатам, подарит командирский бинокль. Типа «Чем могу, сынок». Как хочешь, так и воюй с таким арсеналом. Ну это так, для начала, чтобы отпугнуть слабовольных, а потом-то можно много чего отыскать: авторы собирались раскидать по местности три десятка видов только высокотехнологичных девайсов различного назначения, а ведь еще запланированы и старые как мир штуковины.

Конкурентом для современных симуляторов освободителя заложников типа SWAT, R6 и других подобный римейк. не станет ни в коем случае.



Первая миссия предполагает проникновение собственно на захваченную противником базу. Для этого есть столько подъездных, подходных и подползных путей, что не вызвало бы удивления даже переливающееся неоновыми огнями объявление «Добро пожаловать!». По территории раскиданы какие-то ящики, стоят ничейные грузовики, половина охранников-террористов спит, другая половина пытается осветить прожекторами заваленную всяким хламом местность и разглядеть что-то с помощью видеокамер. Проходной двор, а не база.

Правильных и неправильных путей нет в принципе, просто разные маршруты потребуют разных навыков. В основном стиль напомнит Thief. В MGS надо пробираться на цыпочках за спинами охранников, прикидываться фонарным столбом, попадая в поле обзора камеры, активировать шумовые ловушки, избегать хождения по «громкому» полу и оставления следов на снегу, снимать противника из снайперской винтовки, подбирать всяческие девайсы. Однако авторы обещают не только ныкание по углам, но и более веселый экшн: встречи с женщинами, броски гранат в люк движущегося танка, ковыряние в блоке управления ракетами, стрельбу из гранатомета.

Ничего сверхординарного в плане графического исполнения не предвидится. High resolution, улучшенные текстуры... Внешний вид сделан от третьего лица с перспективой 3/4. Правда, можно переключаться на вид от первого лица за счет повышения риска быть обнаруженным. В качестве несомненного достоинства Microsoft заявляет о включении в игру трехсот миссий из приставочной игры MGS: VR Missions, в числе которых будут seek-n-destroy, расследования таинственных убийств, исполнение роли ниндзя и так далее.

Помня о том, что «если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно», я пытаюсь прикинуть, кому нужен подобный римейк. Конкурентом для современных симуляторов освободителя заложников типа SWAT, R6 и других он не станет ни в коем случае. Мультиплеера в MGS нет и не предвидится. Зачем издателю с именем связываться с заведомо средним серым проектом? Кто играть-то будет ? Ностальгирующие по приставкам своего детства бородатые дядьки и лица, лишенные возможности приобретать более продвинутые продукты, наверное... MG



Надоело бегать пешком? Садись в танк и дави всех. Конечно, если не жалко... Но вам ведь не жалко, верно?!

Диагноз

В playstation'овском мире игра от известного японского девелопера Konami привлекла внимание многих юзеров. Сейчас Microsoft планирует перевести этот симулятор бойца специального назначения на PC'шные рельсы. Провал, по-моему, гарантирован.



Пусть вас не вводит в заблуждение улыбающаяся рожа киберниндзюка. Акулы в воде улыбаются столь же искренне.



Время достойных людей

Age of Sail II

Мария Палагина

Давным-давно, когда про Век Атома даже еще и не мечтали, а Век Пара только начал коптить небо на горизонте, люди бороздили бескрайние морские просторы на парусных кораблях, доверяясь волнам, ветру и Богу, и называлось то время Век Паруса...

Паспорт

Age of Sail II
Жанр: морская стратегия в реальном времени
Разработчик: «Акелла»
URL http://www.1C.ru
Издатель: Talonsoft/Take 2 по всему миру, «1С»/«Акелла» в России
Дата выхода: осень 2000 г.

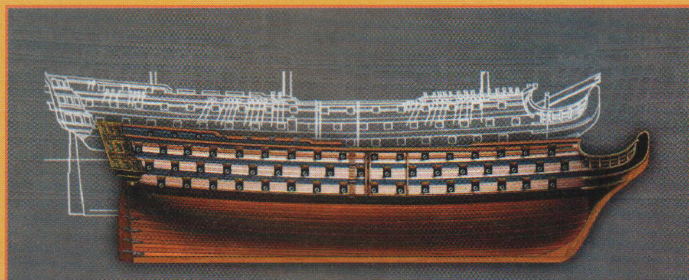
К большому сожалению, производители компьютерных игр редко обращаются к теме морских баталий эпохи парусных судов. Вышедшие некоторое время назад Tides of War от GT Interactive произвели грустное впечатление и напомнили о кружке юных программистов во Дворце пионеров. Игра Corsairs от фирмы Microids была сделана гораздо лучше, но, развивая пиратскую тематику, авторы сделали сильный уклон в область фантазий, а не в реализм. Вот и оставалось любителям парусных баталий извлекать из пыльных коробок уже порядком затасканные, но проверенные временем Age of Sail и Wooden Ships&Iron Men.





И вдруг такой приятный сюрприз — российская фирма «Акелла» специально таким же романтикам, как я, которые мечтают о море, но живут на берегу, готовит морскую стратегию «Век Паруса II». А когда удалось узнать подробности, радости моей не было предела: судите сами, это не просто новая игра, а заказанное американской компанией Talonsoft/Take 2 продолжение Age of Sail — Age of Sail II!

Разработанный «Акеллой» трехмерный движок для игры Sea Dogs (www.seadogs.net) так понравился американцам из Talonsoft, что они предложили создать продолжение своего старого хита именно им. Приятно осознавать, что отечественные разработчики начинают хорошо котироваться на западном рынке





и не только издают там свои игры, но и получают заказы на разработку уже популярных на западе серий. Если так пойдет дальше, то и Quake V будет сделан где-нибудь под Смоленском. Так держать! Но вернемся к «Веку Паруса».

События в игре разворачиваются в период расцвета парусного флота в 1775–1812 годах. Игра разделена на несколько больших кампаний — войну Англии с Францией, американскую войну за независимость, а в русской версии игры будет специальная русско-турецкая кампания, которой не будет в английской игре. Помимо кампаний, для игры разработаны

Важным аспектом игры является возможность изменять скорость течения времени. Не секрет, что в век парусных судов все происходило очень медленно. Игроку не придется ждать 5 минут реального времени, пока команда корабля перезарядит орудия, как это происходило в действительности. Достаточно ускорить время на желаемую величину, и все произойдет почти мгновенно.







более сотни отдельных сценариев, позволяющих поучаствовать на стороне любой из 11 стран в самых известных морских сражениях, восстановленных с полной исторической достоверностью. К примеру, вы сможете в качестве Адмирала Нельсона или капитана рангом поменьше поучаствовать в Трафальгарском сражении либо в битве в устье Нила. Любители русской истории смогут оценить накал страстей в не менее прославленных морских сражениях русско-турецких войн.

Стратегия на парусных кораблях в реальном времени на первый взгляд кажется скучной: в точности повторяя реальность, паруса в игре ставятся долго, пушки перезаряжаются аж целых 5 минут, маневрируют корабли медленно. Но разработчики предусмотрели эту ситуацию и встроили в игру управление временем — в любой момент игры время можно ускорить в желаемое количество раз и пропустить долгие задержки или же, наоборот, совсем остановить его, нажав на паузу (приостановить сражение), и отдать своим кораблям необходимые приказы. Эта функция превращает игру из простой стратегии в реальном времени в удобный гибрид из пошаговой стратегии и стратегии в реальном времени, сочетая преимущества этих двух подходов.

Впервые для морских стратегий в «Веке Паруса» появилась суша, до этого все сражения происходили в открытом море, даже если это слегка противоречило истории. Разработчики обещают 20 различных карт с островами и материками, на которых будут располагаться наземные укрепления и города. Это позволит смоделировать такие известные баталии, как битва в гавани Копенгагена или сражение в египетском заливе Абукир.

Для остроты ощущений в бою реализовано большое количество спецэффектов: падающие мачты, пожар на корабле, медленно плывущий над водой дым и другие.

Камера в трехмерном мире игры обладает полной свободой перемещения, что позволит руководить баталией с наиболее удобной позиции, то удаляясь до высоты птичьего полета, то подлетая вплотную к кораблю.

Реалистичная трехмерная графика игры во многом обязана движку STORM, на котором построен «Век Паруса II». STORM — это результат более чем трехлетней работы компании «Акелла» в области трехмерного моделирования водной и земной поверхности. Движок создает многие детали игрового мира: ночь сменяет день в реальном времени; мы видим, как солнце перемещается по небу, отражаясь в океане, а ночью светит бледным светом луна и мерцают звезды. По небу бегут тучи, иногда из них идет дождь, ну а если совсем не повезет с погодой, может случиться и ураган.

В бою одновременно могут участвовать до 60 трехмерных кораблей. Как вы понимаете, такой размах требует немалых аппаратных ресурсов, так что самое время запасаться приличными ускорителями, дабы не оказаться на задворках цивилизации. Для остроты ощущений в бою реализовано большое количество спецэффектов: падающие мачты, пожар на корабле, медленно плывущий над водой дым и другие. Да возрадуются любители коллективной драки — до 32-х человек смогут одновременно играть по сети или Internet.

И на сладкое разработчики обещают включить в игру редакторы



!

В точности повторяя реальность, паруса в игре ставятся долго, пушки перезаряжаются аж целых 5 минут, маневрируют корабли медленно. Но разработчики встроили в игру управление временем.



сценариев и кампаний, которые позволят всем желающим создавать свои собственные баталии, корабли и даже целые



войны, которые можно сохранить в отдельный файл и переслать по Internet своим друзьям или на фэнсайты. Вдумайтесь только! База данных по кораблям уже содержит около 2000 моделей, а тут вам представится возможность создать собственный флот, собственную войну и даже целую кампанию, состоящую из отдельных (созданных вами же) сценариев-битв, видеороликов, брифингов. Предполагается сделать систему ее моделирования достаточно открытой. Так что при желании можно вставить собственные видеоролики в план кампании. Ее сетку легко построить в простом графическом редакторе, не требующем особенных познаний в программировании.

Выход «Века Паруса» намечен на осень этого года, одновременно на русском языке ее издаст компания «1С», а на английском — автор первой серии компания Talonsoft. И если ничего не помешает, этой осенью одной хорошей морской стратегией станет больше. Особенно приятно, что на коробке с игрой будет красоваться гордая надпись «Сделано в России». MG





Диагноз

Были времена, когда прекрасные корабли бороздили просторы морей под белыми, черными и даже алыми парусами... Их капитаны, отважные морские волки, готовы были пушечным огнем разнести вражеское судно в щепки или взять его на абордаж. Теперь времена уже не те. Однако есть, вернее, будет такая стратегия, как Age of Sail 2. Посвящается всем романтикам и прочим отважным летчикам.

«Потому и не кусают...»

Serious Sam

Мартовский Кот

Хорошие игры выходят до боли редко. Сколь же набила оскомину эта заезженная фраза. Но сколь бы частоупотребляема она ни была, но игры, которые цепляют, выходят еще реже. Последней игрой, сделавшей со мной то же, что сделал когда-то Doom, — то есть заставившей просидеть за экраном монитора с позднего вечера до самого утра, была The Wheel of Time. Ребята сделали игру, и я от этого протащился. Ибо в пыль рассыпались мои опасения, что дело вовсе не в играх и их качестве, а в моей личной способности получать от них удовольствие. Оказывается, виноваты все-таки разработчики. Они не «зажигают», они «тормозят», и они же, супостаты, лишают меня (а значит, и вас в какой-то мере) законного (потому как оплачено кровным рублем) кайфа.

Паспорт

Serious Sam

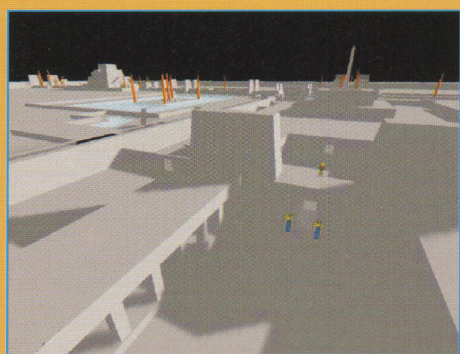
Жанр:	FPS
Разработчик:	Croteam
Издатель:	Croteam

 http://www.croteam.com

Дата выхода: начало 2001 г.

С подобной позиции совсем не сложно объяснить, почему новые команды разработчиков, которые только лишь хотят зарекомендовать себя на рынке компьютерных игр, зачастую преуспевают больше, чем «киты» и «корифеи». Они просто подмешивают в рецепт игры такую ничего, казалось бы, не значащую приправу, как «душа». И игры оживают.

На мой взгляд, сложнее всего обстоят дела с «душой» именно в жанре FPS. Причина тому, скорее всего, кроется в том, что берутся за них чаще всего те, от кого означенная в тексте "душа" давно-давно упорхнула, то есть именитые разработчики. Если же за дело берутся товарищи из команды попроще, то довести до ума хорошую, а иногда просто замечательную идею у них не получается ввиду причин сугубо материальных. Ибо шу-



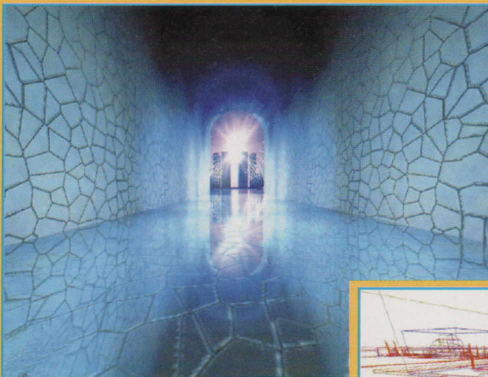
ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

теры нынче дороги, как никакой другой жанр (в плане производства).

Но вот на днях я узнаю, что есть еще порох в пороховницах. По крайней мере, есть на свете FPS, который я буду ждать до тех пор, пока он не выйдет. А ведь он, чертенок, кажется, сделает это в самом скором будущем. Предупреждаю сразу, чтобы потом не возникло каких-либо дурацких вопросов. Для тех, кто хоть как-то относит себя к 3D-шутерам (ну хотя бы на выходных поигрывает), не играть в «это» нельзя. Потому как грех.

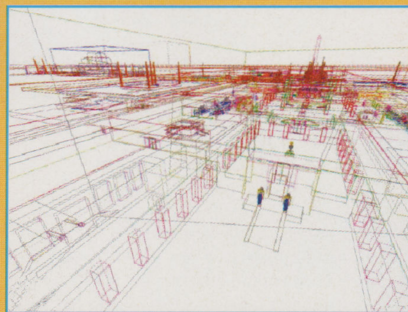
Даю еще одну полезную информацию. В этой статье вы не найдете ни детально рассказанной предыстории, ни нудного описания лицензированного/сотворенного движка, даже о разработчиках я вам ничего не расскажу. Потому как не шибко интересно и мишура! Игра застит все, причем, упорно...

Ну вот. Сказал, что предыстории не будет, а совсем откреститься от нее не получается. Короче, действие происходит



в древнем Египте. Вернее, не совсем древнем, но пирамиды и прочая египтянская атрибутика там есть, а вот самих египтян — нет, если только не считать за таковых монстряков, которые ордами населяют пирамидно-саркофажные промежутки. Так что, ввиду наличия везде и всюду соответствующих эпохе рисунков и зданий, воссозданных по строгим законам «золотого сечения», и атмосфера в игре соответствующая. Дизайн однозначно рулит. Почему вдруг о дизайне заговорил? Да просто хочу с ним сразу разобраться, чтобы дальнейшему повествованию не особо мешал. Дизайн — добротный, основной его плюс в том, что открытых пространств не просто много, а очень много. И сделаны они на самом высшем уровне. Коридоры же логично связывают открытые участки, играть в них интересно, но они не доминируют. Впрочем, и «поля» тоже этого не делают. Гармония и счастье! Редкий, почти клинический случай. Когда каждый, даже достаточно скромный по размерам зал выглядит величественно, когда колонны нависают, а своды «давят»... говорю же, клиника это.

Все, хватит о второстепенном, поехали о главном. О геймплее! Потому как он однозначно рулит. Причем, тут даже не возникает вопросов, отчего он — геймплей — так неосознанно поступает. Он это просто делает. А почему — не соль. Если совсем уж интересно, то один из множества факторов — динамичность. Чистая, практически девственно чистая динамичность, говоря по-русски, драйв. Тихим шепотом сообщаю: Doom вернулся! Не шумите, но это действительно он. Отец всех шутеров (не путать с матерью, которая «Вульф»). Полагаю, что я не единственный, кто частенько поигрывает в него на досуге, несмотря на очевидную дряхлость «старика». Ну все, больше не буду. Теперь у меня есть Serious Sam! Ведь в Doom я —



и многие другие, полагаю, оттого же — играл потому, что ни в одном другом 3D-шутере не мог отыскать той же динамики, того же неукротимого драйва. Никакая «Квака», к сожалению, не смогла воссоздать «той» атмосферы. Многие пытались сравнивать с «Думом» «Кваку-II», но, честное слово, у них это плохо получалось.

Дизайн — добротный, основной его плюс в том, что открытых пространств не просто много, а очень много. И сделаны они на самом высшем уровне.



Птички. Летящими во все стороны перьями можно набить не один вагон подушек...

Вторым заявлением станет постановка вас перед фактом, что играть в Serious Sam, как минимум, странно. Не сразу осознаешь, что же в этой игре не так. Уже почти до самого конца прошел этот Public Test 1, и только тут приходит понимание. Таких тупых монстров в современных играх давно не делают. В принципе. Каждый, кому не лень, пытается пришпиндюрить к своей игре некое подобие AI, который он сам где-то на коленке левой нижней наскреб (чаще всего именно так и выглядит). Зрелище обычно довольно удручающее. В случае с Serious Sam все несколько иначе. Никто тут никакого AI придумать не пытался в принципе. И надеюсь, что до выхода игры в свет она ничем таким не обзаведется. Тут этого попросту не нужно. Ребята, делающие игру, поступили по-детски мудро: взяли и создали для каждого монстра свою уникальную манеру поведения. Все! Больше они не сделали ничего. И не удивляйтесь

!

Никто тут никакого AI придумать не пытался в принципе. Тут этого попросту не нужно. Ребята, делающие игру, взяли и создали для каждого монстра свою уникальную манеру поведения.







«Скорпионы» — довольно опасные противники: каждый укомплектован мощным «Гатлингом»... но ракетомет свое дело знает, а первая же попавшая граната напрочь сбивает прицел арахноида.



Коррида... Настоящая коррида. Скорость быка значительно превышает скорость перемещения главного героя, но он не может моментально остановиться в случае, если не сумеет боднуть с первого раза... Умрет...



Графика — это еще один «атас» игры. Мало того что, несмотря на заявленные минимальные требования, бегает достаточно шустро, так еще и красива не по годам.

этим словам. «Уникальное поведение каждого монстра» — это мы читаем практически на каждой коробке с FPS, но то, что эта самая манера может успешно заменить искусственный интеллект, догадывались, полагаю, весьма не многие. Я вот, например, до недавнего дня пребывал в упоительном неведении. Но теперь, похоже, я буду ругать игры не за тупой AI (который еще толком никто делать не научился), а за тупоголовость разработчиков, которые не довели до ума «поведение» монстряков, что, извините, уже чисто техническая проблема.

Теперь о том, как же все это выглядит в игре, а то слов впустую получилось неоправданно много. В Serious Sam монстры, завидев вас, не пытаются думать как-то особо хитро, выискивать наимудрейшие пути вашего уничтожения, они просто начинают действовать по заданной схеме. Рассмотрим это на конкретных примерах. Наиболее классическим будет, пожалуй, бык (по-научному Sirian Werebull). Тварь эта, зареспавнившись на уровне, несется прямиком к вам в надежде поддеть вас на рога, подкинуть вверх метров на десять... Если быку это удается, то можно петь поминальные, служить молитвы и прочее, прочее... Потому как двух

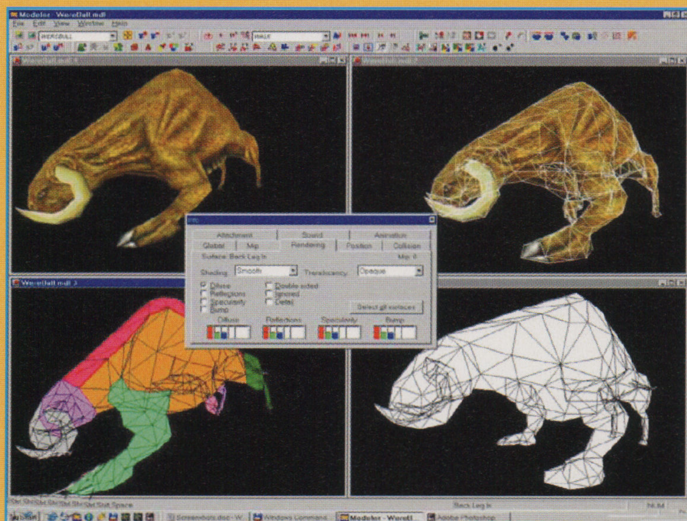


прямых ударов хватает, чтобы отправить на свет самого «отожранного» игрока. Другое дело, что если бык промахнется, то остановить свою тушу сможет далеко не сразу: пролетит по инерции несколько метров и только затем тормознет, развернется и вновь кинется в атаку. Реально, если у вас есть лаунчер, быка можно к себе и не подпускать — двух ракет вполне достаточно, чтобы остановить бег назойливого парнокопытного. Другое дело, если лаунчера нет или быков слишком много. Тогда начинается... правильно, коррида. Самая натуральная, какой я в компьютерных играх еще не видел. Ново — это не то слово. Просто атас!

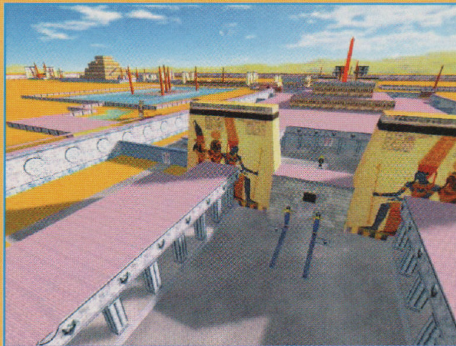
Или вот еще один пример. Kleer Skeleton. Тварь — нечто среднее между скелетом лошади и человеческим костным остовом. Носится с жутким топотом, поддевает на рога (ма-аленькие такие), а с дистанции шарашит тяжелыми булавами, летящими с немалой скоростью. Методы борьбы — та же коррида, только значительно более динамичная и скоротечная, ибо тварь умирает значительно быстрее быка.

Есть в Serious Sam и классические «думовские» монстряки. Ребята вроде Beheaded (бывают самые разные, от простых ганнеров до гранатометчиков) чаще всего просто стоят на месте и в задумчивости постреливают в вас из соответствующего их рангу оружия. Умирают мгновенно, но, когда их много, проблемы могут возникнуть самые непредвиденные. А собратья этих «пацифистов» — Beheaded Kamikaze — и вовсе несутся вам навстречу и взрываются, подбежав поближе. Смешно? Зато захватывающе, особенно когда на вас с разных сторон несутся толпы этих созданий. Кстати, на название внимание обратили? Думаете, спроста? Отнюдь. Эти ребята действительно без головы на плечах, в том смысле, что носят они ее у себя под мышкой либо в свободной от оружия руке. Как минимум, свежо.

Тварей еще много осталось (а ведь это всего только Public Test), но упомянуть хочется еще только двух. Во-первых, летающих гарпий — они всегда нападают стаями, а главное — безумно красиво умирают. Этот ворох перьев надо видеть — словно кто-то единомоментно вспорол сотню-другую подушек. Во-вторых, все возможные варианты gnaar'ов. После первого столкновения и полной идентификации (есть такая опция в игре) противника, оказывается, что вы порвали на грелки не монстров, а, простите за



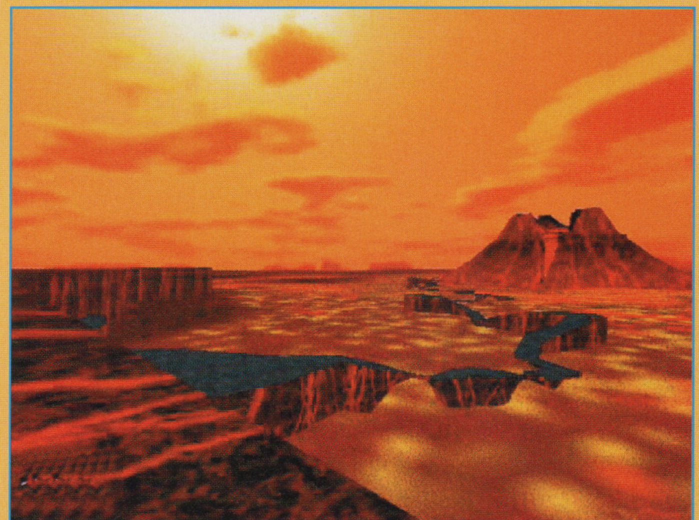
выражение, самок... То есть женщин. От самцов самочки, впрочем, не слишком-то отличаются, но в какой еще игре перед нами вставала подобная проблема?! А в Serious Sam их еще порядком наберется (особенно к моменту релиза). Кстати, поведение у gnaar'ов весьма несложное: бегут к вам по кратчайшей прямой, ни о чем не заботясь, а по факту контакта начинают отхватывать от плоти кусок за куском, пока здоровье главного героя не сойдет на нет. Обратите внимание, в игре вообще очень мало монстров, передвигающихся по уровню со скоростью игрока: обычно все



бегают значительно быстрее. Многие — на порядок!

Но хватит о монстрах, давайте поговорим немного и об оружии. И опять у меня не находится в арсенале эмоций ничего, кроме тупого восторга. Говорю же, Doom. Кольт (shofield 0.45) в качестве «единички» (вернее, двоечки, потому как на единичке у нас хороший такой свинокол, десантный). Находим еще один кольт и вешаем его на вторую руку. Ну а дальше все движется по нарастающей: шотган (Gauge Pump Action Shotgun), двустволка (Double Barret Coach Gun), рокетлаунчер, супермашинган (XM214-A Minigun). Одни названия чего стоят, а как все это стреляет — опять же надо видеть. Просто лапочка! Рокетлаунчер, не побоюсь сказать, самый лучший из виденных мной. Как эти ракеты уходят из дюз, как вращается ствол!

И, конечно же, о графике. Графика — это еще один «атас» игры. Мало того что, несмотря на заявленные минимальные требования, бегает достаточно шустро (а ведь это еще сырой, неоптимизированный код), так еще и красива не по годам. На все примочки движка можно полюбоваться в специальной опции игры — «хождение по музею», где все прелести Serious Sam наглядно продемонстрированы. Скажу лишь, что это, пожалуй, покруче, чем Unreal и Q3, вместе взятые. Возможно, не по красоте, но по ее восприятию. Тут разработчики выжали из движка все возможное. Даже пресловутый «блик», которого на глазах быть никогда не должно, смотрится на «ура». А ракетные следы-шлейфы, а «мясо», в которое разлетаются поверженные в упор из шотгана монстры, а деревья (пальмы)... их тоже можно расстрелять в труху, в щепки!!! Восторгаться можно бесконечно. И все это великолепие



приправлено совершенно потрясным звуком и музыкой. Ну почему так не озвучивают все FPS? И это не синдром «приятия на волне», когда, начав хвалить, не можешь остановиться. Звук и музыка написаны на отлично с плюсом.

Все, замолкаю. У вашего покорного слуги так накипело, что если не остановиться сейчас, то придется печатать спецвыпуск журнала исключительно под Serious Sam. Потому — молчок. И лишь маленькое напутствие в дорогу: вы будете неправы (воздержусь от более жестких определений), если не пройдете этот Public Test хотя бы один раз. С другой стороны, если пройдете один, то не сможете удержаться от второго... третьего раза. И так до бесконечности, точнее, до выхода официального релиза... MG



Диагноз

Не знаю, может быть, это лишь воспоминание детства, но я до сих пор верю, что по динамичности такой 3D-action, как Doom, не обошел еще никто. На объективность не претендую, но сам так считаю и впредь считать буду. И если чего-то в жанре и стоит на сегодняшний день ждать, так это игру Serious Sam. Разработчики утверждают, что по геймплею это будет что-то невообразимое. И им почему-то верится.

Красные объединяются

Red Faction

Destruction... total... Ракета жарко свистнула в сантиметре от его правого виска, опалив седеющую уже бороду, и, надсадно взвизгнув, просверлила в ближайшей стене рваное отверстие в добрые три фута глубиной. Осколки гранита вперемежку с краской и колотым кирпичом брызнули в стороны. Один из мелких камней злобно вонзился в его белоснежный лоб, по которому тут же начал расползаться сочный ржавого оттенка синяк.

operKOT

Паспорт

Red Faction

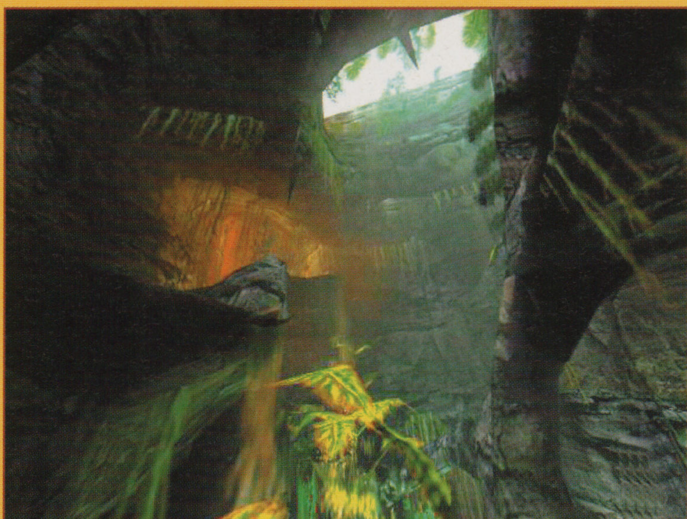
Жанр:	FPS
Разработчик:	Volition
Издатель:	THQ
URL	http://www.thq.com
Дата выхода:	начало 2001 г.

— Однако не врут! — мысль была замешана на досаде и недоумении.

— И где это нам обещали нечто похожее? Дайте вспомнить... Ах да, не иначе как в Prey. Помним-помним, батенька. Мир вашему праху. Сколько уж годков минуло, а словно вчерашний день. Вашими бы устами...

И с чего это ребята с небес на землю спускаются? Стоило ли? Ведь Volition, а не кто-то там. Известность на Descent замешана, да и доброго перчику в копилку популярности подливал уже FreeSpace, к которому, поговаривают, уже и второе продолжение замешивается. Летать у них получалось — никак





не бегать, и уж тем более не дуэли от первого лица устраивать. Некий опыт, безусловно, имеется: все-таки multiplayer в трехмерных подземельях даром не пропадает, но ведь у жанра FPS своя специфика. Тут совсем другой подход нужен. Почему, спрашивается, id ничего, кроме шутеров, в своем багаже не имеет? Уж вестимо, не только лишь от того, что денег жанр много приносит. Просто наловчились, руку набили, а другого и не умели никогда. Так кто бы спорил. Умеют — и пускай себе творят, только бы в чужой огород носу не казали.

Volition же — вот ведь отчаянные ребята — решили-таки показать всему миру кукиш, полезли в жанр, в котором смыслить не должны ровным счетом ничего. И ладно бы пробу пера для начала сообразили: ну сделали бы «середнячок» какой, чтобы, так сказать, себя показать и на реакцию прочих посмотреть. Так нет же, мало им этого. Не простой FPS ваяют, а делают самую настоящую «революцию в жанре». Нутром чую, скоро новый жанр выделять придется — так его и назовем соответственно… «революции»…

Хотя, чем черт не шутит. Не дай бог, у ребят получится.



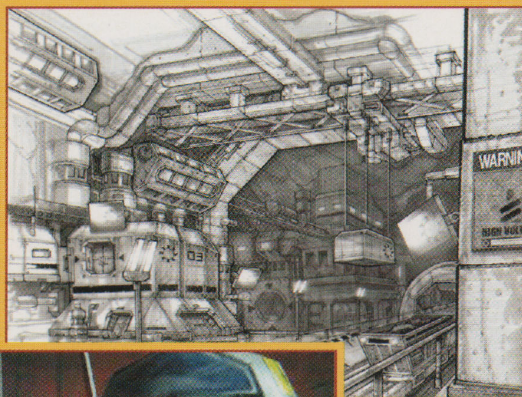
Кемперам работы невпроворот. В Red Faction ничего не стоит выдолбить оружием помощней удобную лунку в стене и окопаться в ней, отстреливая пробегающих мимо.

и в Prey, который, если бы вышел, то наверняка «всем бы показал», но заглох где-то на полдороги, скуксился и, похоже, уже никогда «не». Seed опять же, но и с этим некий казус приключился, отчего и в нем мы не увидим ровным счетом никакого «тотал диструкшна». Да неужели же первой такой игрой станет творение симуляторщиков?! Похоже, что все идет именно к этому. И вот что обещают нам по самым скромным заверениям…

Рушить! Рушить все! Тотально! Если перед нами есть каменная стена, то при желании и должной экипировке ее можно полностью свести на нет. Разобрать по кирпичику. Естественно, одним дробовиком в подобной ситуации не обойтись, но ведь на то и существует на свете белом rocket-launcher, гранатомет, в конце концов.

Рушить! Рушить все! Тотально! Если перед нами есть каменная стена, то при желании и должной экипировке ее можно полностью свести на нет. Разобрать по кирпичику.

Тогда готовиться нужно основательно и встречать во всеоружии.



Если дело выгорит, то ждет нас нечто воистину уникальное. Не зря же названо — revolution. Вот и подошли мы к разговору о том, при чем же тут destruction. Собственно, говорить-то больше не о чем, потому как находится игра в состоянии глубоко зачаточном, практически, полуэмбриональном. Когда и как вылупится на свет, можно только гадать, а занятие это, как известно, сугубо неблагодарное: сколько уж ошибок было… Потому и не буду, а лучше вам про тот самый destruction расскажу, от которого сами разработчики радуются не по-детски и только про него и толкуют.

Так вот. Концепция тотального разрушения перекочевывала из одной игры в другую на протяжении многих и многих поколений жанра FPS (да и прочих, кстати, тоже). Но… покажите мне, уважаемые, хоть один продукт, где идея нашла себя в должной реализации. Увы! Нет такой. И в SoF обещали,

Да и гранаты способны наносить немалый урон различным твердым поверхностям. Это радует, а применительно к двум возможным режимам игры (имеется в виду single и multiplayer) выглядит приблизительно так…

При игре с живыми соперниками удобства более или менее очевидны. Стоящего за тонкой перегородкой оппонента можно дружественно приласкать ракетой прямо сквозь означенное препятствие. Мало того, что ударной волной «ребенка» покалечит, так еще и осколками приплющит для пущего эффекта. Причем плющить будет в меру скорости полета и массы/размера этих самых осколков. То есть просчитывается каждая мелочь, а также то, к какой точке тела противника она — мелочь эта — будет прикладываться. В результате важно не только «сколько», но и «куда». Причем обещают число «точек приложения» порядком большее, чем в SoF.

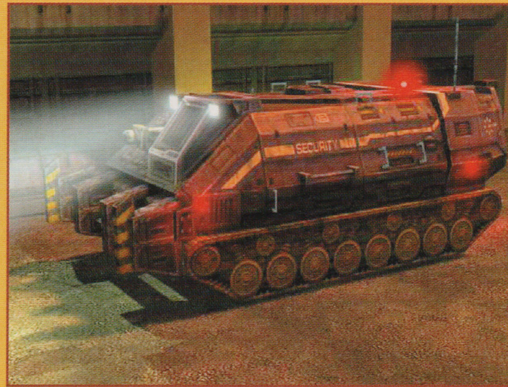
С тем же успехом можно «работать» и с лифтами. Раньше ведь как было: ежели кто, от тебя убегаючи, на лифт заскочил да кнопку нажал, пиши пропало, если только лифт не вниз направляется. Тут же можно ласково пустить ракету в назидание прямо в дно лифта и быть при этом уверенным, что сотоварищ если до смерти и не поджарится (разумеется, только



Судя по всему, качество моделей в игре не будет сильно отличаться от такового в UT, но кого это интересует после того, как нам обещали полностью интерактивный мир…

в случае максимума здоровья и брони), то через образовавшуюся брешь в полу назад прямиком и вывалится. Тут уж его, голубчика, и приласкать не грех.

Кемперам работы невпроворот. В Red Faction ничего не стоит выдолбить оружием помощней удобную лунку в стене и окопаться в ней, отстреливая пробегающих мимо. И теперь уже не получится простреливать все известные нычки, ведь злобный ламер ее где хочешь выкопать может. А на вкусное остается техника, как ездящая, так и летающая. Дизайн последней до боли напоминает старый добрый Descent (но кто бы был против), а вместе транспорт можно использовать по назначению. То есть летать, ездить, давить противника гусеницами, прорубаться сквозь тонкие стены (Teem Fortress II, где, кажется, обещали нечто похожее, все откладывается и откладывается). А с самой техникой разбираться можно будет двумя различными способами: отколупывать ракетными залпами по скорлупке от навесной брони в надежде со временем докопаться до водителя, осторожно подобраться под «брюхо» да и прикрепить туда пластиковую мину, как раз возле мотора... Что лучше и эффективней — выбирать, разумеется, играющему. Кстати, имейте в виду, что все эти прелести с разрушением создаются на совершенно новом движке (GeoMod называется), никакого лицензирования. Так-то вот!


Вот такой вот танчик. Внушительная техника у службы безопасности, не правда ли? Вот бы простым мегагеймерам такой, давить нерадивых разработчиков...


Любимый город может спать спокойно. Мощные прожектора надежно освещают его неприступные рубежи. И пусть только ОНИ попробуют сунуться к НАМ! У-уу, что мы с ними сделаем...


Кажется, один из мерзких монстров в игре. Хотя на сайте разработчиков по этому поводу ничего не написано... Единственное, на что остается надеяться, так только на то, что это не главный герой...

Транспорт можно использовать по назначению. То есть летать, ездить, давить противника гусеницами, прорубаться сквозь тонкие стены.

Но это, что касается multiplayer. Значительно сложнее предугадать эффект от такого новшества, как «полная аннигиляция уровня» в single-режиме, который в Red Faction вне всяких сомнений будет присутствовать, причем в приоритете. При трезвом размышлении создается впечатление, что только истые гении смогут сотворить подобную игру с нормальным балансом геймплея. Сами посудите, разработчикам придется трогательно доказывать игроку, то есть нам с вами, что пути аннигиляции и активации кнопок-унд-рычагов — суть альтернатива. Что можно разумно выбирать между тем и другим, что совсем необязательно ломиться через весь уровень, используя только мощь взрыва и жар напалма... Свежо предание, да и вера малость стухла... Но если вдруг им ЭТО удастся! Что ж, тогда и поглядим. А пока известно только то, что разработчики для упрощения задачи по балансу одиночной игры решили-таки ввести в игру многочисленные препятствия (преимущественно стены), разрушить которые будет попросту невозможно. И уже сейчас существует мнение, что кайф от новизны подхода к реализации FPS это убьет напрочь, но пока это только мнение... Что выйдет на практике, мы узнаем, если верить разработчикам, где-то в заснеженном январе. Ну такое и подождать не грех.

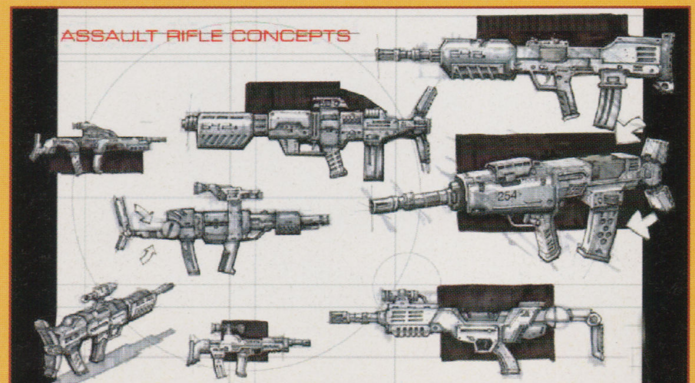
Хотелось бы рассказать вам об оружии, да вот только умалчивают пока разработчики оную информацию, сосредотачивая наше внимание все на том же total destruction. Хотя на скринах, не столь давно появившихся на просторах Сети (отменного, кстати, качества), ясно проступают упомянутый выше лаунчер, некое подобие дробовика и некая пушка, отдаленно напоминающая «Гатлинг». Можно также заметить весьма недурственное качество моделей всего и вся и... да ничего больше из скринов нельзя почерпнуть, на то они и скрины. Их ведь и подправляют и вообще с нуля рисуют. Так что окончательный вердикт будем выносить по факту выхода Red Faction в свет.

А вообще-то ждать, пожалуй, стоит. Даже если треть из обещанного окажется правдой, ребятам из Volition можно ставить памятник. Потому гранитную глыбу мы приготовим, а уж памятник из нее тесать или надгробие — это уже время покажет... MG



Диагноз

Чего современным 3D-шутерам не хватает, так это тотальной деструкции. Разрушения то есть. Ну что там монстров поубивать или горшок какой разрушить, так этим сейчас никого удивишь. Да и следы от пуль — тоже вчерашний день. Нет бы разнести все (то есть вообще ВСЕ) к чертовой матери, проделать дырку в стене и сбежать куда подальше... Невозможно? А вот и не угадали. В Red Faction возможно все. Потому и ждем очень сильно.





Дело Маты Хари живет и побеждает

No one lives forever: The Operative

Роман Шиленко

Пару лет назад девелоперы «Монолита» озадачились проблемой написания шпионского 3D-шутера. В моем сознании слова «шпион» и «шутер» сочетаются плохо, так как на уроках начальной военной подготовки нам вбивали, что шпионам стрелять запрещается. Но авторы, видимо, насмотрелись старых шпионских сериалов и, вдохновленные увиденным, на скорую руку сбацали предварительную версию. Показали друзьям и знакомым, а те говорят: «Джеймс Бонд». Девелоперы обиделись: «Какой [пииип] Бонд ?! Мы ни с чем не сравнимый шутер сделали!!!» и переписали какие-то куски. Друзья все равно говорят: «Бонд. Джеймс Бонд». Чего только монолитовцы ни делали, пока кто-то не обратил внимания на тот факт, что терминатор женского пола по имени Лара Крофт скоропостижно состарилась и ушла на покой, но никто из виртуальных героинь так и не сподобился занять ее трон. «А вдруг ?!» — мелькнула шальная мысль, и главный герой NOLF был немедленно прооперирован в главную героиню...

Паспорт

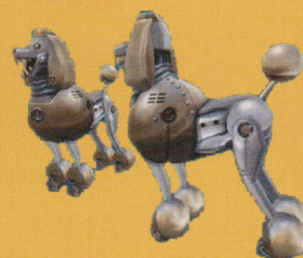
No one lives forever: The Operative

Жанр: action
Разработчик: Monolith
Издатель: Fox Interactive
URL: http://www.foxinteractive.com
Дата выхода: осень 2000 г.

Для противостояния Мировому Злу была основана международная суперсекретная антимегаманьячная организация UNITY. Те, против кого она боролась, быстро кинули клич «Маньяки всех стран, объединяйтесь!» и создали свою контору под вывеской HARM, после чего обе стороны обменялись «кротами», отметили старт совместной жизни банкетом и праздничным салютом, затем начали бодаться не на жизнь, а на смерть. В последнее время HARM удалась крупная операция, в результате которой имена половины личного состава UNITY перекочевали на мемориальные доски. Вы играете за Кейт Арчер, британскую подданную, родившуюся, как и Дункан Маклауд, в горах Шотландии, только чуть позже знаменитого горца. Рано осталась сиротой, успешно освоила RPG'шный класс thief, воровала, пока не оказалась в плохом месте в плохое время, за проявленные таланты и в качестве альтернативы большому сроку получила приглашение в UNITY (Никита, дубль четыреста шестнадцать). Короче, теперь вы это она.



В игре полным-полно оружия и спецснаряжения. Обычный дипломат одним элегантным движением руки превращается в гранатомет.





Прототипом для главной героини, агента Кейт Арчер, послужила модель Mitzi Martin из Калифорнии.

Для прохождения предлагается кампания из 15 миссий, условно поделенных на 2-6 уровней каждая и проходящих во всех уголках земного шара. Первая из них дает точную характеристику всей игре в целом. Итак, американский посол в Германии решает провести свой отпуск в Марокко, а вы будете его охранять. Террористы всего мира съедутся в эту западноафриканскую страну на чемпионат по игре «убей посла». Агент Арчер должна топать по улицам впереди дипломата, поддерживать радиоконтакт со своим боссом в UNITY, ну и, само собой, стрелять, стрелять, стрелять... Кроме того, в своем забеге по улицам агенту Арчер придется собирать шифровки типа «Юстас Алексу» (это на улице!) и сообщения от других агентов, замаскированные под киноафиши, бумажные самолетики и пакеты из-под фиников. После шоу надо выйти на связь с местным резидентом, который определит степень успешности выполнения задания и какую прибавку к своим характеристикам получит ведомая геймером агент. Можно включить опцию халявы, то есть переложить ответственность за опознания террористов в толпе на партнера, а самому только стрелять.

Еще одна миссия проходит на затонувшем корабле. В ней агент должна найти в одной из кают секретные документы и мимоходом отстреливаться от аквалангистов противника и голодных акул. Странно, что акулы никогда не нападают на врага. Наверное, мы имеем дело с первым удачным случаем дрессуры этих тварюшек. Часть другой миссии полностью повторяет начальный эпизод бондовского «Мунрейкера», когда агент выпрыгивает из самолета без парашюта и должен уложиться в британский норматив ГТО по отбиранию оного у того, у кого он есть. В других миссиях дадут порулить различной техникой: мотоциклом, снегоходом и неким секретным транспортным средством, тщательно скрываемым авторами. Помимо марокканских базаров вам предстоит побегать по улицам восточного Берлина (ведь дело происходит в 60-х годах), карибскому тропическому лесу, в немецких Альпах, по ухоженным английским газонам, американским лесам, жарким пустыням, подземной базе, посетить хипповый бар и хайтековский офис. Дизайнеры уровней постарались на славу.

Арсенал оружия и спецсредств NOLF насчитывает более 30 единиц. Вальтер 38-го калибра, 9-миллиметровый Hampton, «Глок», снайперская винтовка и АК-47 (ничего себе шпионский ствол!), глушители, оптические и лазерные прицелы, прицелы для ночной стрельбы и так далее. Тут уместен вопрос «А патронов хватит?», заданный в свое время культовым персонажем Ann the Machine-Gunner. Хватит — к услугам агента пять видов пуль: обычные, со смещенным центром тяжести, с

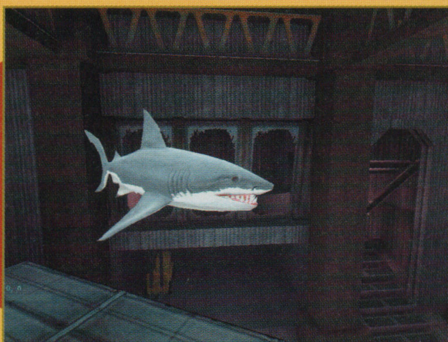


Стрельба в упор из арбалета — это что-то новенькое. Учитывая полное отсутствие аптечек в игре, такая забава может дорого стоить.





Агент Арчер должна топать по улицам впереди дипломата, поддерживать радиоконтакт со своим боссом, ну и, само собой, стрелять, стрелять, стрелять...



Против таких милашек Кейт может выставить только гарпунное ружье и быстрые ноги. В смысле, ласты.



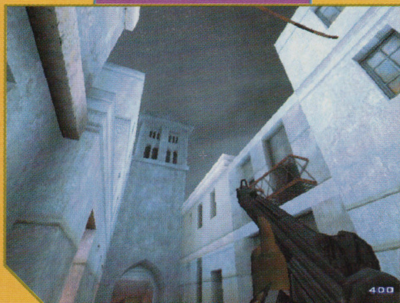
Действие игры пройдет в карибских джунглях, пустыне, Германии, Англии, Марокко, США, Альпах и даже в космосе!

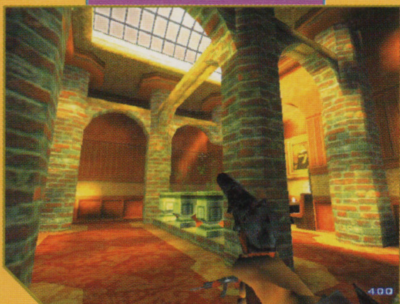


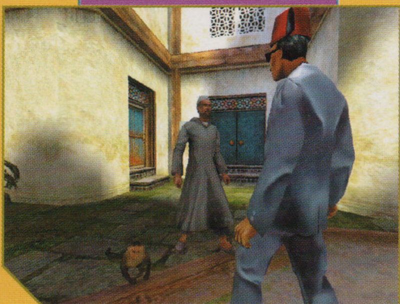
Дизайнеры NOLF и создатели движка LithTech 2.5 заслуживают всяческих похвал.













фосфором, с цианидом, разрывные. Все пули оставляют за собой светящийся след, по которому удобно вычислять позицию стрелка. Правда, выпущенные пули выдадут ваше местоположение. Некоторые пули способны прошивать стены и двери, что увеличивает список возможных тактик. К числу экзотических вооружений относятся лазерное и гарпунное ружья, арбалет. Для грубой работы сгодится гранатомет, замаскированный под обычный дипломат. Из прочих приятных пустяков авторы отмечают: гранаты трех модификаций, сделанные в виде женской помады, ядовитую пудру, солнцезащитные очки с видеокамерой, сонный газ, заколку-нож, стреляющую авторучку, отмычки, дешифратор, механического пуделя, антивидеокамерное устройство, мини-фонарик. Оружие и снаряжение выбираются перед миссией, но по ходу игры агент Арчер может использовать все, что подвернется ей под руку. Дополнительным источником становятся павшие враги и секретные комнаты. Некоторые «хммм» вызывает факт отсутствия в игре аптечек. Изредка попадаются бронежилеты, но лекарственных препаратов нет. Может, таким образом авторы призывают полагаться больше на ловкость и скрытность, чем на силу?

Кто же наши враги? Это Дмитрий Волков, русский киллер, который в течение недели так круто обескровил UNITY; несостоявшаяся оперная певица Инга Вагнер из Германии; безумный горец в кильте и прочие милые личности. NOLF, кажется, будет первой игрой, использующей новый графический движок LithTech 2.5, лицензия на который стоит 250 штук. Энджин позволяет создавать не только красивые замкнутые и открытые пространства, но и использует крутую анимацию персонажей. Тело разделено на 18 (!) зон поражения, для каждой зоны будут созданы свои анимации, так что издали можно будет разобрать, в какой орган попала выпущенная вами пуля. При определении общей степени поражения жертвы учитывается не только куда и что именно попало, но и ее положение в пространстве: если цель стояла на лестнице, то она кубарем скатывается вниз; если жертва имела неосторожность выйти на балкон или высунуться из окна, то повторит прыжок профессора Плейшнера; если некто стоял около стены и в него выстрелили из гарпунного ружья, то гарпун, пробив тело, пришпилит несчастного к этой самой стене на радость местным жителям. Движения губ персонажей соответствуют тому, что они говорят, хотя эта фича для шутера не является необходимой.

AI врагов находится пока в зачаточном состоянии, несмотря на то, что обещано было многое. Если противник слышит шаги, шорохи, стук падения предметов, видит вспышку света, то он идет и проверяет. При виде трупа и при звуке автоматной очереди над ухом он, скорее всего, запросит подмогу. Патрульные собаки обладают повышенной чувствительностью к звукам и движениям (спасибо, что физическая модель игры еще не учитывает запахов), но для действий против них как раз и предназначен механический пудель. Вообще, игру можно проходить и технично, и брутально. Так, дверь с кодовым замком поддается не только набору отмычек, но и уговорам гранатомета; видеокамера перестает быть опасной и после применения спецдевайса, и после выстрела. Однако последствия в обоих примерах будут разными, благодаря вражескому умению



Оружие и снаряжение выбираются перед миссией, но по ходу игры агент Арчер может использовать все, что подвернется ей под руку.

слышать. Хотя это умение оборачивается против них, когда вы бросите камень или монетку — охранник повернет голову и... Авторы поставили одно серьезное условие: нельзя убивать посторонних. Стоит случайно снести зазевавшемуся прохожему голову, как миссия сразу же прекращается.

NOLF обещает поддерживать игру до 16 человек одновременно по локальной сети или через сервер Won.Net. В состав игры войдут десять мультиплеерных карт для режимов free-for-all, deathmatch'ей один на один и команда на команду (UNITY против HARM). Заинтересовавшимся данным проектом авторы предлагают за оставшееся до релиза время проапгрейдить свои компы, поскольку минимальная (!) конфигурация предполагает процессор с частотой 300 МГц, 64 мега памяти и 8-меговый акселератор. MG



Диагноз

Задумывались ли вы когда-нибудь, что будет, если Джеймса Бонда одеть в мини-юбку? Monolith задумался на досуге и скоро родит шпионский шутер о славных делах агента Кейт Арчер. Феминистки в восторге.



Смерть чинджерам!

Starship Troopers: Terran Ascendancy

Фирма-разработчик, Blue Tongue, находится в экзотической Австралии. Нравы и ценности у тамошних жителей и юзеров чудные, а пресса за объем продаж свыше десятка тысяч копий готова хоть симулятор молодого кенгуру объявить Игрой года. Два года назад BT почти сделала 3D-шутер Starship Troopers, но по каким-то причинам Microprose тогда пришла в ужас от увиденного и не выпустила игру в свет. Однако недавно Hasbro вспомнила о своих австралийских партнерах, и стоявший одной ногой в Recycle Bin'е проект был реанимирован, перекрашен, лишен прежней ориентации и обеспечен новой RTS'ной.

Роман Шиленко

Паспорт

Starship Troopers: Terran Ascendancy
Жанр: action/real-time стратегия
Разработчик: Blue Tongue
Издатель: Hasbro Interactive
URL http://www.hasbrointeractive.com
Дата выхода: осень 2000 г.

7 сентября 2268 года управляемый неведомой рукой метеорит поразил Буэнос-Айрес. Расследование показало, что небесный объект прилетел к нам в гости с родной планеты арахнидов. Хуманы не ударили в грязь лицом и объявили жукам войну. В первых рядах армии землян сражались солдаты мобильной пехоты (MI, сокращение от Mobile Infantry). Таков вкратце сюжет книги Роберта Хайнлайна, вышедшей почти полвека назад. Книга, на мой вкус, весьма посредственная. Куда лучше оказалась пародия на нее, написанная великим Гарри Гаррисоном в 1965 году. В 1997-м Пол Верховен снял фильм по книге Хайнлайна. Вернее, по мотивам, так как из непонятных соображений образ MI был слегка изуродован.



Вниманию геймера предлагается большая кампания из двадцати миссий, разбитая на три мини-кампании. Первая из них тесно связана и с книгой Хайнлайна, и с фильмом (события, персонажи, etc.), но в двух других все пойдет другим путем. Авторы объясняют свое решение тем, что книга и фильм страдали от некой недосказанности — не было понятно, окончательна ли победа хуманов или нет. А в игре же, в самом ее конце, геймера ждет заслуженный хэппи энд. Миссии обещают быть самыми разными: от нормальных киллвемоллов и seek-and-destroy'ев до гнусных сопровождений транспортных колонн или, того хуже, обеспечения безопасности группы гражданских ламеров, устремившихся через территорию противника непонятно куда. Но будет, как минимум, одна оборонительная миссия, которая вызовет мой восторг — это воссоздание глобального штурма жуками хуманской базы, которую так здорово нарисовали компьютерные художники в фильме: гады прут на приступ сверху, снизу, сбоку, а наши палят изо всех стволов и возносят молитвы богам всевозможных религий. Красота! Несколько миссий обязательно пройдут под землей, там, где в темноте насекомые роют свои туннели, куда не пробиваются радиосигналы с поверхности и откуда почти нет надежды вернуться назад.





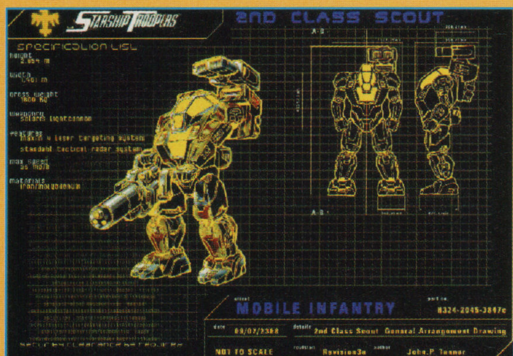
В отличие от большинства RTS в $TTA нет сбора любимых Ресурсов и строительства не менее любимой Базы. Тут уже поздно что-либо собирать, строить, изучать и раскачивать, настало время раскраивать хитиновые панцири, заливать в норы напалм и кидаться атомными бомбочками. Только война и управление своим взводом, ничего лишнего. Геймер влезает в шкуру «зеленого» лейтенанта, едва прошедшего





Дети разных наро-о-одов. Мы мечтою о мире живе-е-ем...





Мобильная пехота составляет главную ударную силу в борьбе человечества с потомками зергов. Уж наши пехотинцы им покажут, даже не сомневайтесь!



Не хочется думать о том, что будет, когда сядут батарейки у генератора защитного купола. Блин, нужно было ставить «Энерджайзер»!

учебно-концентрационный лагерь, которому доверяют взвод таких же «зеленых» солдат. Во взводе может быть до трех команд по семь человек в каждой. Таким образом, максимум, на что вы можете рассчитывать в бою, это 21 штык. Всех бросать в бой не обязательно, невостребованные солдаты сформируют боевой резерв на случай, если дела пойдут плохо. А кроме как плохо они и не могут пойти, поскольку так завещано автором книги. В состав команды входит сержант или капрал, до пяти солдат и один специалист. Последний персонаж может быть инженером, починяющим оружие и оборудование, разведчиком, медбратом и психом, то есть пси-специалистом, умеющим засекать багов под землей и когда они невидимы, а также способным подчинять отдельных жуков своей воле. Каждый солдат описывается четырьмя характеристиками: сила, точность, скорость, пси-способности. С каждой миссией, из которой солдату удастся выбраться живым, характеристики растут — опыт сказывается. Другой способ раскачки — вручение бойцам наград с занесением в грудную клетку.



Среди мультиплеерных режимов пока рассматриваются cooperative в рамках одного отделения и в рамках взвода, когда один реальный игрок будет контролировать свою семерку солдат.



Вот как будет выглядеть пехотинец: «...Среди деревьев показалась какая-то фигура, которая приближалась, прыгая, словно мячик. Это был пехотинец в бронированном скафандре и газонепроницаемом шлеме — что-то вроде ходячей крепости, увешанной атомными бомбами и гранатами. Вернее, не ходячей, а прыгучей, поскольку тяжелая амуниция не позволяла передвигаться иначе как прыжками — при помощи двух ракет, укрепленных на бедрах...» Авторы хотели реализовать именно такой вариант, а не тот, что был в фильме. Есть три вида арморов: Scout, Marauder и Command, каждый из которых может быть одного из трех уровней в зависимости от комплектации. Командный армор для сержантов (с вмонтированным микрофоном, надо полагать), скаутский для разведчиков, которым понадобится быстро уносить ноги, марадерский (тяжелый и медленный) для обычной пехоты. Наличие у армора джампджета крайне важно, так как он позволяет забираться на труднодоступные для жуков неровности местности. После армора приходит очередь оружия. Арсенал неплох: винтовки, шотганы, гранатометы, ракетные установки, атомные заряды. С последними придется быть осторожнее, потому что при взрыве местность основательно заражается радиацией, которую плохо переносят и люди, и насекомые. Есть еще специальные пушки для звероловов. Они позволяют захватывать жука в относительно живом состоянии, а какой это подарок нашим ученым, трудящимся в фоновом режиме без участия геймера! Они же только спят и видят, чтобы кого-нибудь отпрепарировать и разглядеть под микроскопом. Правда, потом появится подробный доклад о слабых и сильных качествах данного вида насекомых и рекомендации, в какие точки и чем лучше стрелять. В качестве компенсации за достаточно малое разрешенное количество солдат для высадки геймер сможет запросить у остающегося за кадром земного флота авиационную поддержку, эвакуацию раненых или вызвать зверолова.





Гады прут на приступ сверху, снизу, сбоку, а наши палят изо всех стволов и возносят молитвы богам всевозможных религий.



В отношении противников австралийцы поступили просто: взяли всех жуков из книги и фильма, добавили немного отсебятинки и вот уже 15 видов разнообразных тварей от самых мелких чариотов до гигантских плазменных багов готовы бросить вызов человечеству. Не перевелись еще наивные существа во Вселенной.



Shit таки иногда happens и приходится делать релоад (Ну ничего, в следующий раз мы уж им точно зададим жару.









Впрочем, кое-какие антигуманоидные сюрпризы авторы уже приготовили, и легкой прогулки не ждите. Для подчеркивания особой отвратительности насекомых они в большинстве своем сделаны больше наших космодесантников. Графический энджин, значительно переработанный с того момента, когда ST:TA еще был шутером, позволяет показать на экране огромную волну наступающих жуков всех калибров. Обещано, что особых тормозов не будет, так как при увеличении числа одновременно отображаемых юнитов движок уменьшает число полигонов на каждый юнит. Камера, как обычно, будет «суперумной», что в переводе на русский означает «кривая и неудобная». По крайней мере, в бете она именно такая.

Среди мультиплеерных режимов пока рассматриваются cooperative в рамках одного отделения и в рамках взвода, когда один реальный игрок будет контролировать свою семерку солдат. Deathmatch вряд ли появится, поскольку для поддержки контроля над жуками понадобится очень много чего переделывать. Возможно, будет некий тренировочный режим «отделение против отделения» для привыкания к управлению. Желание сделать игру максимально приближенной и к книге, и к фильму похвально, вот только станет ли кто-то кроме поклонников Хайнлайна и австралийцев играть в ST:TA — это еще вопрос, на роль революционера игрового мира этот проект не тянет. MG



Диагноз

Книгу Роберта Хайнлайна читали? Кино Пола Верхувена смотрели? Стратегия реального времени от австралийцев из Blue Tongue повествует о том же тяжелом будущем борцов с насекомыми. Интересно, будет ли игрушка интересна кому-нибудь, кроме поклонников двух вышеозначенных первоисточников вдохновения разработчиков? Посмотрим.

Мир: два в одном

Два Мира



Казалось бы, из проекта Gorky-17 выжали уже все, что возможно, — и несколько версий выпустили, и попереводили на разные голоса и с разным сюжетом, и уж, конечно, успели помногу и подолгу обсудить, обругать и похвалить, но нет! «Это еще не все!» — как любят повторять надоедливые рекламщики. Оказывается, мы до сих пор по-настоящему не видели движок, созданный в Metropolis Software House. А проявить его во всей красе призвана новая ролевая игра Two Worlds, или, как она будет называться в России, «Два Мира».

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Для проекта создана совершенно новая игровая вселенная, устройство которой во многом определило развитие событий. В этом мире существует несколько планет, населенных разумными существами и расположенных достаточно близко от друга, но не в общепринятом понимании. Дело в том, что все окружающее пространство, за исключением атмосферы, пронизано мельчайшей пылью, туманом, препятствующим не только межпланетным путешествиям, но и просто делающих мысль о них абсурдной. Зато через другие измерения можно попадать из одного мира в другой, что и стало сюжетной завязкой игры.

Две спокойно развивавшиеся цивилизации внезапно оказались слишком близкими соседями. Родные планеты этих рас переплелись в пространстве, да так, что стали одним миром. Но чьим? Века изоляции не оставили сомнений, что владеть всем может только одна нация, и поделить его будет невозможно. И тогда завязалась война.

Расы были весьма различны. Одна из них (квидериане)

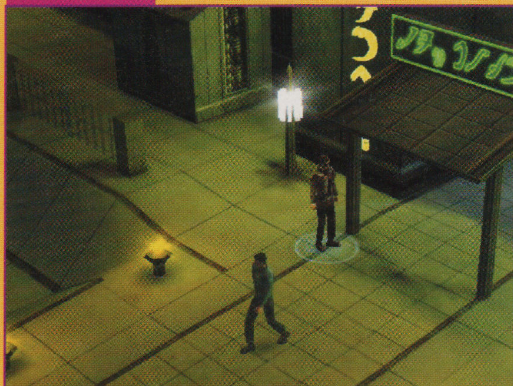




Паспорт

Два Мира
Жанр: RPG
Разработчик: Metropolis Software House/Snowball
URL http://www.snowball.ru
Издатель: Snowball
Дата выхода: май 2001 г.





В баре можно получить много интересной информации, так что нам нужно именно туда.



Хм... Интересно, для чего предназначено это строение? Может, тут жертвы приносят?

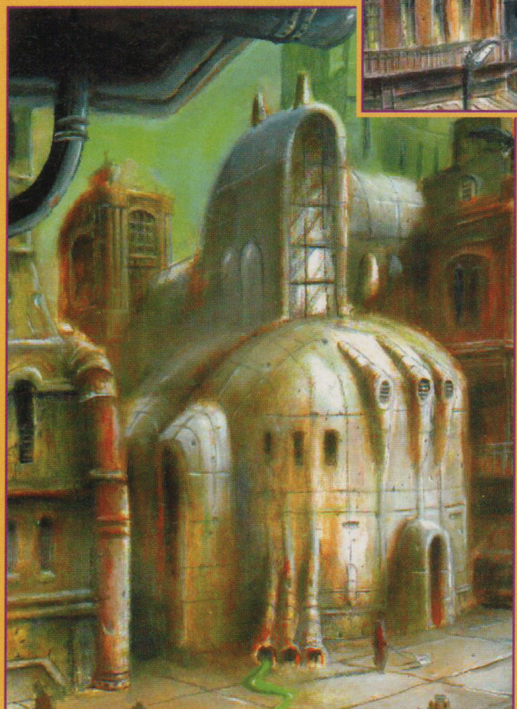


развивалась в техническом плане. И в этом она преуспела. Защитные поля, безопасные ядерные реакторы, совершенные механизмы, сложнейшая химия и прочие научные достижения, вряд ли кто-то еще превзошел в этом квидериан. Но их общество осталось на уровне феодализма. Строгое разделение на классы поддерживалось на протяжении всей истории этого народа и никогда не менялось. Управляет всеми этакая аристократия, решающая государственные задачи. Их власть опирается на солдат, четко выполняющих приказы руководства. Ученые занимаются разработкой новых технологий. Простой люд выполняет все остальные работы, страдая от деспотизма своих правителей.

Интересен способ, которым знать добивается беспрекословного подчинения от своих подданных. Для низшего класса разработан простой и надежный способ: химическое одурманивание, оставляющее лишь одно чувство по отношению к властям — горячую любовь. Таким образом, исключаются любые волнения и попытки противостоять режиму.

Солдаты обрабатываются иначе. Новых воинов страна набирает жестоким способом: разорив враждебный город, забирают детей, которым стирают память и отправляют на военное обучение. Потом, когда приходит пора выпускных экзаменов, новоиспеченным офицерам вводят новую память, и, в соответствии с результатами учебы, они считают себя кто выходцами из знатной фамилии, а кто, если не слишком проявили себя, — сыновьями менее значительных граждан.





Вторая раса (энсир) своего рода новые амазонки. В их мире мужчины составляют лишь одну десятую часть всего населения, хотя размерами превосходят женщин в несколько раз. Вообще, это весьма странные существа — их даже людьми назвать сложно, не человеческий у них облик. У себя в мире они оказались в роли почти что рабов, и если можно так выразиться, по объективным причинам.

А вот женщины-энсир достаточно красивы, но вместе с тем чрезвычайно безжалостны. Их превосходство над мужской половиной заключено не только в красоте, но и кое в чем еще: все общество энсир по сути является одним целым — их развитые телепатические способности объединили разумы вместе, кроме тех самых мужских особей.

Парапсихологические способности сделали ненужными любые технические приспособления. Телепатия, телекинез, телепортация — сколько угодно, а есть ли у энсир колесо, я бы не поручился. Более того, для них жизнь отдельного человека не имеет практически никакой ценности, она не влияет на состояние общества, и при необходимости каждый гражданин легко заменяется на нового, а если надо — то и на десяток свежеиспеченных энсир.

Думаю, представление о враждующих сторонах у вас сложилось. Теперь перейдем к делам сегодняшним: что непосредственно предшествовало началу игры. Итак, миры сошлись



Пройтись по улицам ночного города можно без опасений. Под защитным куполом враг безобиден.

в одной точке пространства. Квидериане подверглись нападению громадных чудовищ (это были мужчины-энсир), появившихся ниоткуда, принеся разрушения и ужас, и также таинственно исчезнувших. Вскоре оказалось, что эти набеги приобретают регулярный характер, и срочно понадобилось принимать защитные меры.

Над городами квидериан были образованы защитные купола, и это не позволило врагам проникать внутрь их, но появились новые напасти. Народ, доселе прекрасно себя чувствовавший и не помышлявший свергнуть правителей (спецпрепараты свое дело делали), внезапно вышел из повиновения.

Будет предоставлена возможность самому выбирать, по какому пути идти, чью сторону принять и каким образом выполнять задания.

Восстания возникали то здесь, то там. Простолюдины нападали на своих хозяев. Срочно проведенное расследование обнаружило, что каждый раз среди разъяренной толпы замечали красивых и явно не местных женщин. Требовалось срочно разбираться с проблемой.

Наконец, для ученых открылось истинное положение вещей. Некие пришельцы из других миров научились образовывать зоны перехода и проникать через них к квидерианам. Как с ними бороться, можно было бы придумать, будь в распоряжении исследовательских центров больше информации, поэтому срочно нашли лучшего военного специалиста и дали ему задание провести разведку в тылу врага. Новоиспеченного агента звали Нэш (но не Бриджес), и его роль предоставляется взять на себя игроку.

Постепенное развитие сюжета раскроет перед ним множество тайн обоих миров и подробности жизни его обитателей. Как и подобает ролевой игре, будет

Непременное наличие множества NPC добавит не только живости в общую картину мира, но и даст возможность получить



Технологически игра полностью трехмерна. Теперь не только персонажи выполнены полигональными, но и весь мир. На движке также будут реализованы заставки, помогающие не потерять сюжетную линию.





Тайную встречу проще всего назначить у фонтана. Тут так много праздношатающихся, что никто не обратит на вас внимание.

предоставлена возможность самому выбирать, по какому пути идти, чью сторону принять и каким образом выполнять задания, поставленные начальством или собственным пониманием происходящего. И конечно, не удастся отвертеться от участия в спасении мира, может, одного, а может, и всех. Естественно, без очевидной гарантии успеха, может, провалится оно все в тартарары, на том и геймовер.

Характеристики и навыки героя, в отличие все от того же «Горького-17», приобретут теперь более развернутый вид. Ролевая система станет полноценной и проработанной. Формирование героя будет зависеть от вашего желания: какой вы видите его специализацию, такие решения о распределении опыта и примете. Кроме Нэша, под управление игроку могут попасть еще пять человек, которые также будут совершенствоваться в выбранной профессии или навыке.

дополнительные, не связанные с основной сюжетной линией задания. Также эти персонажи обладают весьма полезными уникальными способностями, которые не раз пригодятся при прохождении. Только не воспринимайте их как бездушные вещи или хранилища нужного предмета: в ответ на грубость, пренебрежение и просто наглое отношение они могут и обидеться и отказать в помощи. Нужен специфический подход к каждому, характер NPC сложен и разнообразен.

Противники в «Двух Мирах» вредные и злобные. И их много. Подраться будет с кем, а уж впечатлений от схваток с жуткими громадами мужчин-энсир хватит надолго. Что в Metropolis Software House умеют изображать монстров, известно если не всем, то уж многим точно, и мне в частности.

Технологически игра полностью трехмерна. Теперь не только персонажи выполнены полигональными, но и весь мир. На движке также будут реализованы заставки, помогающие не потерять сюжетную линию и осмысленно двигаться к конечной цели. Приключение должно быть интересным, а возможно, и не последним. Масштабы разработки позволяют говорить о весьма вероятных продолжениях, и если так случится, вы об этом обязательно узнаете.

Времени до выхода игры еще достаточно много. Сейчас срок релиза — май 2001 года, причем это касается как английской, так и локализованной версии. С русификацией существуют определенные сложности — очень уж заковыристые названия городов и имена у представителей игровых рас — поэтому вряд ли удастся избежать изменений. Но основного сюжета это вряд ли коснется. Желающие могут в будущем сравнить обе версии, а пока — следите за новостями и читайте новые обзоры. MG



Диагноз

Проработанная игровая система является главным достоинством игры. Подробная предыстория миров создает необходимую для каждой ролевой игры атмосферу. Техническая реализация, если судить по предыдущему проекту, использующему данный движок, — «Горький-17», будет на уровне, и даже превзойдет предшественника, поскольку стала полностью трехмерной, без заранее отрисованных фонов, а также снабжена продвинутой системой генерации и развития персонажа. Потенциально интересная игра, выхода которой стоит ожидать.



FORMOZA–Беляево



Салон «Волшебный мир компьютеров» в Беляево – настоящий рай для человека, влюбленного в компьютер.

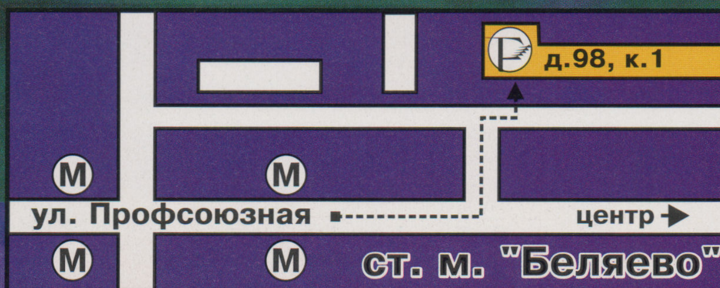
Второй этаж салона полностью посвящен собственно компьютерам. Здесь можно приобрести компьютер стандартной конфигурации или сделать заказ, а также получить всю необходимую информацию.

На первом этаже вас ждет огромный выбор программных продуктов, игр, видеодисков, специальной литературы по компьютерной тематике и других полезных и забавных мелочей. Все это вы можете детально изучить за чашечкой кофе в кафе на первом этаже. Там же вам представится возможность бесплатно воспользоваться услугами сети Internet для получения более полной информации о покупке.

Время работы магазина
Понедельник – пятница с 11:00 – 19:00
Суббота с 12:00 – 18:00
Воскресенье – выходной

111024, Москва, ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1 (ст. м. «Беляево»)
Телефон/факс: (095) 330-1301, 330-1312, 330-1322





КОМПЬЮТЕРЫ СТАНДАРТНЫХ КОНФИГУРАЦИЙ

Ряд стандартных конфигураций компьютеров FP подобран так, чтобы с минимальными затратами удовлетворить запросы как обычных пользователей, так и пользователей, выдвигающих повышенные требования к производительности и универсальности компьютера. Ниже мы попробуем описать основные задачи, решаемые с помощью компьютеров, и наиболее подходящие для этих целей конфигурации.

Основные области использования компьютеров сводятся к 6 следующим типам (если не говорить о специальных приложениях – серверах и т. п.):

- Обучение работе на компьютере (школьники, студенты, профессора и академики, которые первый раз садятся за клавиатуру)
- Офисные приложения (подготовка и печать документов, учет, бухгалтерия, электронная почта)
- Игры
- Системы разработки и проектирования (САПР)
- Издательская деятельность
- Обработка изображений

Каждая из этих областей применения требует свой компьютер, который лучше всего соответствует задаче как по своим возможностям, так и по цене. Примерное соответствие между моделями и применениями можно представить в виде таблицы:

Модель	FP646AL	FP656AL	FP646A	FP656A	FP665	FP646AM	FP656AM	FP665M	FP675M
НАЗНАЧЕНИЕ									
Обучение	●	●	❍	❍	❍	❍			
Офис	●	●	●	●	●	●	❍		
Игры	❍	❍	●	●	●	●	●	❍	❍
САПР			●	●	●	●	●	●	●
Издательства			●	●	●	●	●	●	●
Обр. изображений							●	●	●
СОСТАВ И ЦЕНА									
Процессор	Celeron 466MHz	Celeron 566MHz	Celeron 466MHz	Celeron 566MHz	P III 650MHz	Celeron 466MHz	Celeron 566MHz	P III 650MHz	P III 750MHz
M/B	F810	F810	F810	F810	F810	LS 6ABX2C	LS 6ABX2C	LS 6ABX2C	LS 6ABX2C
ОЗУ	32MB	32MB	64MB	64MB	64MB	64MB	128MB	128MB	128MB
HDD	8.4GB	8.4GB	10GB	10GB	10GB	15GB	15GB	20GB	20GB
FDD	3" (1.44MB)								
CD-ROM	48x IDE Toshiba								
Видеокарта	i752	i752	i752	i752	i752	16MB TNT2	16MB TNT2	32MB TNT2	32MB TNT2
Звуковая карта	AC97	AC97	AC97	AC97	AC97	PCI 128	PCI128	PCI128	!Live
Корпус	AT	AT	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Операционная система	MS Windows 2000 (Trial 120 дней) +4CD. Учетная стоимость – $10								
Цена сист. блока ($)	365	385	415	438	520	490	580	690	765
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА									
Монитор	15" Samsung 55E		15" Samsung 550B					17" Samsung 700iFT	
Колонки	Defender SPK202			Defender SPK 376			Defender SPK A16		
Клавиатура	LW AT		LW PS/2						
Мышь	Genius Easy		Genius Easy PS/2				MS Intelimouse PS/2		
Цена комплекта ($)	515	535	593	625	707	674	784	1062	1136

Обозначения:

❍ – подходит, но с некоторыми изменениями;

● – хорошо подходит для этого приложения.

Вовсе не следует, что отсутствие жирной точки в таблице показывает однозначную непригодность компьютера для того или иного применения. Например, то, что в строке «Обучение» напротив FP670M нет никаких обозначений, вовсе не значит, что FP650M не подходит для этих целей. Просто нам кажется, что этот компьютер обладает существенно избыточными возможностями, которые останутся невостребованными в течение длительного времени. Соответственно деньги (свыше $500) будут потрачены впустую.





Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation.

Глубинная бомба

Бокалы:
пивной стакан и стопка

Компоненты:
- светлое пиво
- ликер Blue Curacao — 15 мл
- ликер Cream de Cacao (White) — 15 мл
- Grenadine — 15 мл

Комментарии:
В стопку наливается сначала гренадин, затем аккуратно по ложечке Cream De Cacao и точно так же Blue Curacao. Стопку бросают в стакан с пивом, в результате чего выделяется безвредный газ, и все это отдаленно напоминает глубинный взрыв. Пьется залпом.

— Разрешите доложить, сэр! — стремительно вошедший в рубку лейтенант вытянулся в струнку и замер, ожидая реакции.

— Ну что там у вас, лейтенант? — адмирал неторопливым движением развернул кресло в сторону вошедшего и, поморщившись, потянулся к оказавшейся теперь где-то позади пепельнице.

— Сэр, срочное сообщение от командования транспортного конвоя!

— Давайте сюда. Свободны, лейтенант.

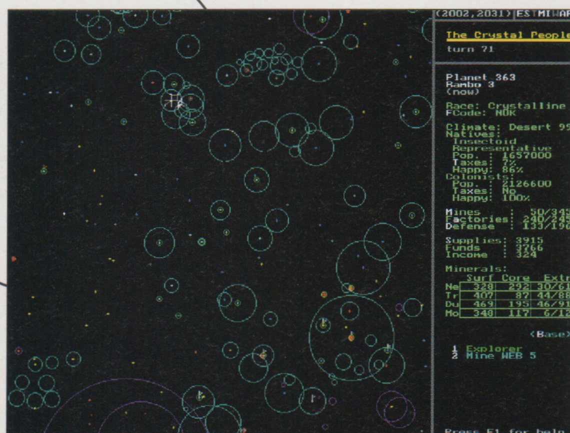
...Адмирал затянулся, стряхнул пепел прямо на палубу и, чуть прищурившись, перечитал последние строчки донесения.

«Таким образом, сэр, несмотря на предпринятые меры предосторожности, транспорты с резервными комплектами маршевых реакторов в результате внезапного налета были захвачены неизвестными (предположительно пиратскими) кораблями. Организованная силами командования конвоя операция по поиску и перехвату транспортов успеха не имела».

«Да уж...— мысли адмирала потихоньку принимали обычную безэмоциональную форму,— а ведь теперь обратно пути нет. Тех реакторов, что стоят на кораблях сейчас, надолго не хватит. Выбираться из этого кластера, практически лежащего за пределами Галактики, на маневренных движках? — с тем же успехом можно слетать в соседнюю галактику. Всего-то пять-шесть тысяч лет пути... Придется обосновываться здесь всерьез...»

Галактика пятисот планет

Demon



Точки — свои планеты (взгляд на игру с точки зрения кристаллина), голубые и чуть пожирнее — планеты с базами, желтые и красные — известные нам чужие планеты и базы соответственно. Окружности голубого цвета — наши минные поля, красного — чужие.

События, подобные описанным выше, послужили завязкой сюжета VGA Planets — игры весьма популярной в нешироких кругах интернетовской и — особенно — фидошной общественности, но за пределами этих кругов малоизвестной. Жанр игры не отличается особенными изысками: пошаговая космическая стратегия. С планетами, флотилиями боевых и грузовых звездолетов, колонистами, кое-какой экономикой и прочими деталями, знакомыми читателям со времен Master of Orion. Оригинальность состоит в другом. VGA Planets — это pbem-игра (play by e-mail), сиречь игра по переписке. Участвуют в ней несколько (до одиннадцати) игроков, каждый из которых является лидером расы, попавшей в относительно небольшой и изолированный сектор галактики приблизительно тем способом, который был описан во вступлении. Двенадцатый человек — хост-мастер, содержащий программу-хост, которая обрабатывает приказы игроков и генерит результаты хода. В принципе он может быть — и иногда бывает — участником партии, но мы далее будем молчаливо подразумевать, что реально в процессе задействовано двенадцать человек (если в игре участвуют все 11 рас).

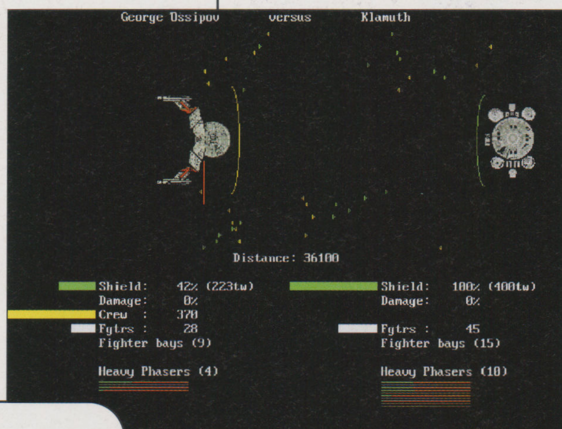
Такая игра кажется неторопливой (обычная партия средней продолжительности — это более полугода реального времени) и не богатой красочными эффектами, однако все эти недостатки с лихвой компенсируются тем, что в роли противников выступают живые люди, которые сплошь и рядом оказываются соперниками много более грозными, нежели любой AI.

VGA Planets была создана около десяти лет назад программистом-энтузиастом по имени Tim Wisseman. Собственно, название игры уже само по себе служит указанием на ту эпоху — время, когда VGA-монитор еще почитался достижением прогресса, а не музейным экспонатом. Первая и вторая версия игры жили относительно недолго и заметных следов в памяти народ-

ной не оставили. Третья же оказалась настолько удачной, что в нее, вышедшую около шести лет назад, играют до сих пор и, по всей видимости, будут играть еще очень долго. Формально в наличии уже имеется четвертая версия, выпущенная в белый свет в минувшем году, однако это тот случай, когда «старый друг лучше новых двух»,— ни одного хоста в русскоязычной части Сети, мало-мальски регулярно проводящего игры в «четвертые планеты», я пока не знаю. Стало быть, о третьей версии VGAP и поговорим. Справедливости ради надо отметить, что все эти годы прогресс не стоял на месте, и версия 3.22, о которой и пойдет наш рассказ, похожа на 3.00 не более, чем, скажем, HMMIII на HMMII.

Итак, по порядку. Как видно уже из названия игры, одними из главных объектов в ней являются планеты. Их всегда ровно пять сотен — так когда-то решил автор игры, которому, очевидно, было то ли влом, то ли недосуг допустить здесь какую-то вариативность. На реальных картах планет бывает меньше пятисот, но достигается это небольшой технической хитростью: генерящий карту хост-мастер просто запихивает «излишки» в такую даль, где их нельзя не только колонизировать, но даже и просто увидеть при помощи стандартных клиентов. Новички часто удивляются по этому поводу: вроде планеты такой нет, а хост прислал сообщение о падении туда гигантского метеорита...

Естественной целью игрока в отношении планет является их колонизация, для чего надо подогнать к планете корабль с колонистами и выгрузить их (или их часть). Если планета уже занята, но у вас на борту колонистов больше, чем у противника на планете,— разгружайтесь и, скорее всего, планета станет вашей. Наземные бои в игре возможны, и их результат в первую очередь зависит от соотношения численности сторон.



Бой федовского «авианосца» класса Kittyhawk с кристаллинской базой.

www.vgaplanets.com — официальный сервер Тима Вайсмана, создателя VGA Planets.
phost.home.dhs.org — The Portable Host Project. Альтернативная (с точки зрения автора статьи, лучше, чем тимовская) программа-хост.
www.kievplanets.da.ru — очень хорошая обзорная страничка про игру.
www.homeworld.dp.ua — страничка Александра Сессы — одного из старейших и авторитетнейших планетчиков xUSSR.
www.sharenet.com/vgap/vpa — официальная страничка VPA.

Кроме колонистов на планету желательно подвезти оборудование (supply; в просторечии часто называется просто сапплайсами) и деньги. То и другое необходимо для индустриализации в масштабах отдельно взятого мира. Потратив один сапплайс и три мегакредита (так называется здешняя валюта), можно построить завод, который далее будет на каждом ходу производить одну единичку оборудования. Один сапплайс плюс 10 мегакредитов — и в вашем распоряжении появляется пост защиты (defense post), который поможет вам отстоять колонию от злых супостатов. Правда, чтобы планета могла оказать хотя бы относительно реальное сопротивление, этих самых постов надо построить где-то под сотню, а лучше — еще больше. Количество же построек, которые вы можете соорудить, зависит от населения планеты. Само же население, то бишь его максимальная численность и скорость естественного прироста, зависит от климата планеты. В принципе на любую планету можно высадить колонистов сколько захочется, но если климат окажется слишком холодным или, наоборот, слишком жарким, то «излишек» постепенно вымрет.

Третий тип сооружений, которые вам понадобятся,— шахты, автоматически добывающие из недр планеты все то полезное, что в них найдется. Полезных ископаемых в игре четыре. Нейтрониум используется как топливо для двигателей звездолетов. Тританиум, дюраниум и молибдениум — конструкционные материалы, применяемые в разных соотношениях при строительстве кораблей, звездных баз, вооружения и много чего еще.

Надо отметить, что шахты именно добывают минералы из недр, а не делают их из ничего. И после того, как запасы минералов в недрах истощатся, местная горнорудная индустрия станет бесполезной, избавиться же от нее уже не удастся, хотя в какой-то момент может этого очень сильно захотеться. Дело в том, что дым от заводских труб, терриконы пустой породы и прочие блага высокоразвитой цивилизации изрядно давят на нервы как вашим колонистам, так и — еще более того — местному туземному населению.

По умолчанию примерно половина планет в игре населена слаборазвитыми в технологическом отношении туземными племенами, основная функция которых состоит в том, чтобы оплачивать из своего кармана ваши милитаристские забавы. С туземцев можно и нужно брать налоги — те самые мегакредиты, которые понадобятся на каждом шагу. Ставку же налогов надо назначать с таким расчетом, чтобы местное население не слишком быстро на вас обижалось. При уровне счастья менее 40% (текущий уровень для каждой планеты умеют показывать практически все клиенты) налогоплательщики начинают бузить, круша планетные постройки, истребляя колонистов, а иногда, если дело дойдет до гражданской войны, и друг друга. Колонисты, хотя, как правило, и более лояльны, но тоже способны взбунтоваться. Мятеж угасает, как только народное счастье вновь повысится до искомых 40%, чему сильно помогает налоговая

реформа — налоги в ноль. Для ускорения процесса можно позвать на помощь лизардов — одну из участвующих в игре рас, представители которой визуально напоминают вымерших на Земле много миллионов лет назад тиранозавров, только ростом поменьше. Корабль лизардов, висящий на орбите планеты, может начать трансляцию на ее поверхность злобного шипения, издаваемого экипажем. Перепуганные туземцы и колонисты сразу добреют — 5% каждый ход от каждой «шипелки».

Иных способов усмирить бунтующих туземцев не существует (колонисты снимаются с планеты). Этим можно воспользоваться в своих интересах: если какую-то планету вы точно потеряете, и надолго, то имеет смысл установить на ней стопроцентный налог. Высадившиеся на следующем ходу войска завоевателей будут истреблены туземцами на том же ходу, прежде чем захвативший планету игрок сможет что-то сделать.

Помимо налогов, с туземцев удается поиметь кое-что еще в зависимости от их расы. Бовиноиды, например, будут кучами приносить вам сапплайсы. Звездная база, построенная на планете с силиконоидами, сразу получит максимальный — десятый — уровень технологии торпед. И т. д.

Строить звездолеты непосредственно на поверхности планеты нельзя: это разрешено делать только на орбите, для чего нужна база.

Базу можно построить на каждой планете, но не везде в этом есть реальный смысл, так как удовольствие не из дешевых, особенно поначалу. Чтобы построить на базе что-то стоящее, надо еще и поднять до необходимого уровня нужные для данного корабля технологии. Технологий в игре четыре: по одной для корпусов звездолетов, двигателей, лучевого оружия и торпед. Подъем технологий стоит денег, и не малых.

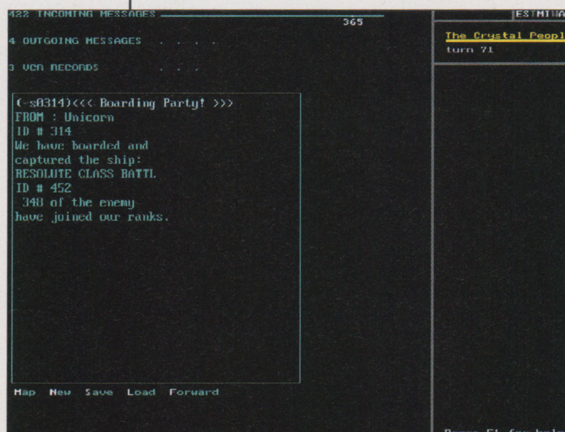
Кроме кораблестроения база может быстро — за один ход — ремонтировать поврежденные в бою корабли, грузить на них торпеды и истребители. Да и сама при случае воюет неплохо — на базе размещается до шестидесяти истребителей и до двухсот постов защиты, идентичных планетным.

Кстати об истребителях. В лучших традициях разного рода «звездных войн» они являются в VGA Planets самым сильным видом оружия. Нести их может любой корабль, конструкция корпуса которого предусматривает наличие площадок для запуска. Всем истребитель хорош... только дорог — по 100 мегакредитов за штуку. Сбивается же он единственным выстрелом из любого — даже самого слабенького — лучевого оружия.



Large Deep Space Freighter. *Вероятно, самый распространенный в галактике транспортный корабль. Дешев и вместителен, но безоружен.*

Некоторые расы, впрочем, могут вооружаться авиацией практически на халяву. The Evil Empire автоматически строит по 5–10 истребителей за ход, в зависимости от конфигурации конкретной партии, на каждой базе до тех пор, пока их там есть куда складывать. Ребелы, роботы и колониалы (The Lost Colonies) могут также бесплатно строить файтеры на своих кораблях. Во всех этих случаях на постройку тратятся только минералы — по три единички тританиума и по две молибдена.





Coldpain Class Cruiser. *Легкий рейдер-невидимка, один из основных и наиболее полезных кораблей фашистов.*



Golem Class Baseship. *Наиболее мощный корабль роботов. Один из самых сильных кораблей в галактике.*

Другое корабельное оружие — торпеды. Изготовление одной штуки будет стоить единички каждого минерала и некоторого количества денег — в зависимости от уровня. Несмотря на одноразовость, оно все же выходит подешевле. Кроме того, торпеды можно превращать в мины, минируя участки пространства в космосе, куда вы не хотите пускать своих соседей. Размер минного поля при этом зависит как он количества потраченных торпед, так и от их уровня — чем выше, тем лучше. Каждый враждебный корабль, залетев на минное поле, подрывается на нем с вероятностью 1% на каждый световой год пути в минах («спрятавшиеся» корабли-невидимки — вдвое меньше). При взрыве вы получаете от хоста сообщение с координатами и именем корабля, а подорвавшийся агрегат — повреждения, обратно пропорциональные массе корпуса. Мелочевка — корпуса легче 100 килотонн — гибнет от первого же взрыва, сверхтяжелые авианосцы могут сохранить боеспособность и после трех-четырех.

Бороться с вражескими минами можно двумя способами. Во-первых, постановкой в том же месте своего минного поля: мины разных рас аннигилируют. Во-вторых,— и этот способ является основным — при помощи лучевого оружия, размещенного на кораблях. Корабль, выполняющий миссию mine sweep, ищет поблизости от себя минные поля, сообщает о найденных с указанием координат и размеров, а находясь внутри минного поля, открывает огонь из своих лазеров-фазеров, уничтожая мины в количестве, зависящем от уровня своего лучевого вооружения. Собственно, это единственная, но важная причина, из-за которой на корабли ставятся достаточно сильные лучи, ибо для сбивания истребителей достаточно чего попроще, а стрельба лучами непосредственно по вражескому кораблю на фоне торпед и истребителей выглядит в любом случае малорезультативной.

Кроме вооружения на корабле должны стоять двигатели, причем если боевой корабль в принципе можно построить в безоружном варианте (и иногда это имеет смысл), то без движков он просто не построится. Технологический уровень двигателя на самом деле определяет не скорость корабля, как могло бы показаться на первый взгляд, а расход топлива. То есть даже на самом убогом движке 1-го уровня получается летать с приличной скоростью, но горючки до конца пути скорее всего не хватит.

Вообще, проблема топлива и его подвоза в нужное время и в нужное место в «Планетсах» стоит так же остро, как и в реальной жизни; и это мне кажется одним из привлекательнейших качеств игры. Можно построить кучу монстрообразных кораблей, но если оппонент сумеет перекрыть вам «трубу», то они окажутся просто мишенями.

Каждая раса в VGA Planets умеет строить корабли строго определенных типов. У одних преобладают авианосцы, у других — торпедники (нести то и другое одновременно ни один корабль не может). Вот про свойства рас мы и поговорим.


Turn 71 (compared to 70) GAME SCORES

Race name	Planets	Bases	Warships	Freight.	Score
The Feds	95	62(+1)	93(+1)	9	9329(+130)
The Lizards	92(-2)	43	111	12	7202(-20)
The Crystal People	118(+3)	32	94(+5)	25	5985(+80)
The Bird Men	64	15	28	10	2730
The Evil Empire	23	10	30(-1)	6	1736(-10)
The Colonies	36	8	19	9(+1)	1519(+1)
The Privateers	19	9	19(-5)	11(-1)	1471(-51)
The Fascists	10	3	8	3	543
The Cyborg	7	3	1	1	441
The Robots	3	1	11	0	260
Total:	467(+1)	++(+1)	414	86	Total ships: 500

The Solar Federation (феды)

Для строительства доступно большое количество кораблей, преимущественно — средних по размерам, хотя есть и неплохие линкоры-торпедники. А вот авианосец только один. Нет кораблей-невидимок, зато есть специальный «корабль-антиклочник» (Loki class destroyer), способный обнаруживать невидимых врагов в радиусе 10 световых лет от себя.

Феды — единственная раса, умеющая модернизировать свои корабли, заменяя их вооружение и двигатели более совершенными. Эта возможность особенно полезна в начале игры — строим корпуса-пустышки, затем, по мере экономического роста и военных надобностей, приводим их в боеспособное состояние.

Из прочих особенностей стоит отметить, что феды собирают с населения вдвое больше налогов, но (очевидно, под влиянием «Гринписа») их шахты примерно на треть менее эффективны, чем у остальных рас.

The Lizard Alliance

Сильная раса, однако обделенная конструкторскими талантами. Доступно ограниченное количество типов кораблей. Несколько из них заимствованы у федов (в т. ч. Loki). Есть несколько неплохих невидимок, а вот линкоры подкачали: масса мала, вооружения мало. Соприкосновение с соседями лизарды выдерживают за счет того, что их корабли в состоянии выдержать, не разрушаясь, до 150% повреждений — в полтора раза больше, чем у других рас. При таких раскладах и их линкор-заморыш оказывается конкурентоспособным. Кроме того, лизарды обладают огромной физической силой и живучестью, потому в наземных боях их войска примерно в тридцать раз эффективнее всех прочих.

Шахты лизардов вдвое более эффективны. А про «шипелку» (миссия Hisssss) я уже писал выше.

The Empire of the Birds

Основным свойством расы является наличие большого количества кораблей-невидимок, включая единственный в своем роде клочный (от слова cloak — название миссии маскировки) линкор Dark Wing class battleship.

Корабли птиц могут, выполняя специальную миссию (Super Spy), получить полные данные о количестве построек на вражеской планете (обычно с орбиты видно только количество колонистов) и раскрыть планетный friendly cod (что-то вроде ключа к системе опознания «свой-чужой»). Установив такой же код на своем корабле, можно, например, заправиться на вражеской планете.

Где поиграть — несколько хостов, и не только русскоязычных:
www.robomaster.com
planets.unix-ag.uni-hannover.de
www.nikita.org
www.nsk.su/~pantera
vga-planets.org.ua

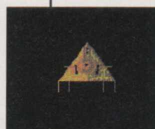


Neutronic Fuel Carrier. Топливный танкер. Благодаря феноменально малой массе корпуса и громадному объему топливного бака может перевозить топливо на огромные расстояния с минимальными потерями.



The Fascist Empire

Из соображений политкорректности эту расу иногда именуют клингонами, что подчас порождает путаницу. К счастью, Россия — страна не политкорректная. Фашисты обладают почти исключительно торпедным флотом, причем их самый большой линкор, безусловно, слабоват для боя на равных.



Onyx Class Frigate. Вспомогательный корабль кристаллинов, способный производить терраформинг — изменение температуры планеты. Боевого значения практически не имеет.

Фичей расы является возможность грабить население враждебных (и своих, если понадобится) планет. Корабль с миссией pillage за один ход истребляет примерно 20% населения планеты, попутно добывая неплохие деньги.

Корабли фашистов не могут быть атакованы планетной обороной до тех пор, пока не атакуют сами.

The Privateer Bands

Эта раса не строит больших и сильных кораблей. Зачем? На то есть соседи. :-)

Корабли приватиров, находящиеся в одной точке с кораблями противника, могут грабить их, снимая весь груз и — что еще важнее — опустошая топливные баки. Корабль с пустыми баками берется на абордаж, переходя таким образом к новому владельцу. Говорят, и не без оснований, что хорошо развитого приватира способен остановить только такой же сильный кристаллин. О кристаллинах речь пойдет ниже.

Приватиры являются единственной расой, умеющей строить корабли с гравитонными ускорителями, которые летают вдвое быстрее обычных. Таких кораблей у пиратов три типа.

The Cyborg

Пожалуй, самая оригинальная раса в этой игре. Главной ее особенностью является даже не флот (хотя и он своеобразен), но специфика взаимоотношений с туземцами на колонизированных планетах. Киборги их ассимилируют, превращая в колонистов. Потому Киборгу достаточно сбросить на планету с туземцами один-два клана колонистов, и через десяток ходов там будет мощнейшая колония с сотнями построек и с базой, если на планете достаточно минералов для строительства.

Флот Киборга как нельзя лучше соответствует таким возможностям. Для заброски «киберзаразы» в отдаленные районы имеется в наличии маленький разведывательный корабль-зонд (B200 class probe), способный совершать прыжки через гиперпространство, преодолевая за один ход около 350 световых лет. (Обычный звездолет с warp-фактором 9 пролетит за ход 81 световой год.) Кроме того, в ассортименте Киборга имеется крейсер класса Firecloud, используемый для кратковременного открытия туннелей в гиперпространстве. Такой туннель организуется между двумя крейсерами указанного типа, в результате чего один из них единомоментно перемещается

к крейсеру-приемнику вместе со всем флотом, находившимся с ним в одной точке.

У киборгов нет топливных танкеров, но при таком способе перемещения в них нет и надобности.

The Crystal Confederation

Кремниевая форма жизни. Кристаллины предпочитают жить на планетах с высокой температурой, хотя и очень низкая на них действует заметно слабее, нежели на другие расы. Флот кристаллинов сам по себе зауряден и не слишком силен, но выделяется своей спецмиссией.

Кристаллины — единственная раса, умеющая кроме обычных мин ставить минные сети (web). Попавший в сеть корабль получает повреждения примерно в десять раз меньшие, чем от обычной мины, но, во-первых, останавливается в точке подрыва до конца хода и, во-вторых, теряет



значительную часть своего топлива. После этого за каждый ход пребывания в сетке противник теряет по 25 килотонн горючего, даже если не подорвется снова. Несколько ходов, и вперед идет абордажная партия.

The Evil Empire

Раса — обладатель самого мощного в галактике корабля Gorbie class battlecarrier. А вот корабли среднего класса явно подкачали: их качество оставляет желать...

Спецмиссия расы Dark Sense позволяет имперским кораблям получать довольно полную информацию о планетах других рас (кроме ребелов) независимо от наличия и количества постов защиты на этих планетах. Сенсоры других рас дают значительно меньший объем информации и «не видят» планет с достаточно большим числом дефенсов.



The Robotic Imperium

Роботы обладают одними из мощнейших носителей истребителей, умеют строить истребители прямо на кораблях и без денег. Но и это еще не все. Минные поля роботов имеют размер в четыре раза больший, чем поля других рас.

The Rebel Confederation и The Missing Colonies of Man

Сильные расы, ориентированные на истребители и несущие их корабли. Обе умеют строить истребители в космосе, причем ребелы могут делать это даже параллельно с выполнением любых других миссий. Составы флотов похожи.

Спецмиссия ребелов Ground Attack — истребление части колонистов на вражеской планете. От похожей миссии фашистов отличается тем, что никак не затрагивает туземцев (наоборот, даже улучшает их настроение) и не

приносит прибыли в виде денег и прочего.

Колонисты выделяются на фоне всех прочих рас тем, что их корабли могут использовать для уничтожения вражеских мин истребители, причем находясь подчас на значительном удалении — до 100 световых лет.

С чего начать? Для игры необходимы несколько программ, в первую очередь — клиент, без помощи которого сделать ход не удастся. Программ-клиентов существует великое множество, но популярностью в народе пользуются всего две-три. Из них я в первую очередь могу порекомендовать VPA (VGA Planets Assistant), написанную нашим соотечественником Алексом Ивлевым. VPA по праву считается одной из лучших программ-клиентов не только для VGA Planets, но и — в более широком смысле — для pbem-игр вообще, предоставляя игроку полномасштабный сервис при очень низких требованиях к железу. У меня она когда-то устойчиво работала на древней «двушке»...

Исключительно чтобы понять, в каких условиях протекало трудное становление нынешнего поколения планетчиков-ветеранов, попробуйте раздобыть стандартный клиент (обычно его называют просто planets.exe — по имени соответствующего файла), написанный когда-то самим Тимом. Им, безусловно, можно делать ходы и сейчас, но ни поглядеть ситуацию в галактике на предыдущих ходах, ни отредактировать письмо соседу, ни даже просто измерить расстояние между планетами не удастся.

Надобно заметить, что формально клиентский софт для VGA Planets распространяется как shareware, то есть для того, чтобы играть на законных основаниях, надо либо пользоваться версией клиента, не позволяющей поднимать технологии баз выше шестого уровня (кроме баз на планетах с «призовыми» туземцами), либо таки заплатить. Как вам захочется и сможется решить эту задачу, этого я не знаю и никого ни к чему призывать не собираюсь. Но за примерно шесть лет близкого знакомства с VGA Planets я не видел ни одной партии по «шароварным» правилам, с одной стороны, и ни одного игрока, обладавшего лицензионным клиентом,— с другой.

Так что в добрый путь! А мне пора и честь знать. Об очень многих важных вещах я в этой статье не написал, потому воспринимать ее как учебник по игре никому не советую. Лучше скачайте из Сети комплект документации да и читайте на здоровье. MG

На самом деле русскоязычных хостов намного больше, но лишь некоторые из них имеют страничку в Internet. Поэтому в поисках информации о наборе в игры имеет смысл заглядывать в фидошную эхо-конференцию vga.planets, доступную на интернетовских ньюс-серверах как fido7.vga.planets. Кроме того, ее, как и другие фидошные эхи, можно читать на www.fido-online.ru.

МЕГА ХИТ

В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:



Очень интересно и не всегда понятно то, что происходит вокруг да около. Например (сейчас я впаду в тяжелую банальность и ее выскажу!) наступила осень. С этим ничего поделать нельзя, остается только смириться, что мы и проделаем, после чего плавно перейдем к теме нашей сегодняшней беседы. Осталась только одна маленькая проблема – сообразить, о чем вышеупомянутая беседа должна быть. Вот сижу я, соображаю, кругом мечутся коллеги и взахлеб обсуждают фильмы Тарантино и Родригеса с той точки зрения, что фильмы этих господ – мегахиты. Это бесспорное утверждение, однако...О! Придумал! Всю нашу жизнь можно поделить на две большие части – мегахитовую и немегахитовую. Мегахитовая – это ночь на море, американские горки в детстве, мощный компьютер в отрочестве и неглупые дети в старости. Немегахитовая – это сессия, троллейбус в час пик, тухлая колбаса и хамоватая продавщица. А с другой стороны, сессия – это довольно интересно, и доставляет много радости, будучи сданная; стоя в переполненном троллейбусе можно совершенно случайно встретить старого друга, а несвежую колбасу отдать бездомной собаке, и у нее после этого наступит счастье. Однозначных мегахитов не бывает – и, радуясь самому шикарному из них, об этом забывать нельзя. Можно все сделать мегахитом – вопрос лишь в подходе к каждой конкретной ситуации.

Философски настроенный
Данила Матвеев

KISS

Константин Инин

Случайная удача

Прежде всего для тех, кто испугался: полное незнание творчества группы KISS не помешает вам ни играть в соответствующую игру, ни получать от этого процесса удовольствие. Мне, по крайней мере, не помешало. Шутер, адреналин, правильный подход, пожалуй, даже не самый высокий уровень сложности — незачем. Просто постреляем. Вспомним, как все начиналось.

Почти по Оруэллу

Когда шутеры были еще прогрессивным жанром — а это не то же самое, что коммерчески успешным — когда не возникал вопрос, зачем мы стреляем, когда счастье определялось количеством монстров, количеством уровней и количеством полигонов в том и в другом, а также новизной технологий вообще... Многие помнят?

Хорошо было. Просто и понятно. Еще не обожрались. Еще никакого Half-Life'а не было, то есть был, но в проекте, еще имбецильность сюжета никого не смущала. Нет, однозначно было хорошо. Так вот, не знаю, что там собирался сделать GOD, но получилась у него игра специально для соскучившихся по тем ощущениям. С этой точки зрения очень удачная игра. Хвалить ее и превозносить. Игра про крутые пушки, мерзких монстров и разрывание первым второго в шмотья ПРОСТО ТАК. ПАТАМУШТА круто.

Черное на голубом

Желающие заняться массакром могут послушать скриптовую сказочку, впрочем, могут и пропустить ее простым нажатием пробела. Сказочка отличается некоторой невнятностью, но все же из нее удается узнать следующее: в мир пришла большая гадость, которая мало того, что сама по себе является носителем зла и вообще угрозой, так еще и подчинила себе все четыре... как бы это... измерения стихий, короче. Они же элементальные измерения. То есть мир Воздуха, мир Воды, мир Огня и мир Земли. Гадость подчинила себе правителей этих миров, а уже мелкие монстры и подавно поддались безумию.



Однако есть выход: надо только найти правильного героя и собрать им в каждом из миров костюмчик аватара, общей сложностью 6 предметов. Так как два костюмчика на одну харю... ну, в смысле тело... это есть многовато, то и героев соответственно должно быть четверо. И их есть у нас!

Наши четыре гаврика — это не члены группы KISS. Абсолютно точно. Они просто так пахнут.

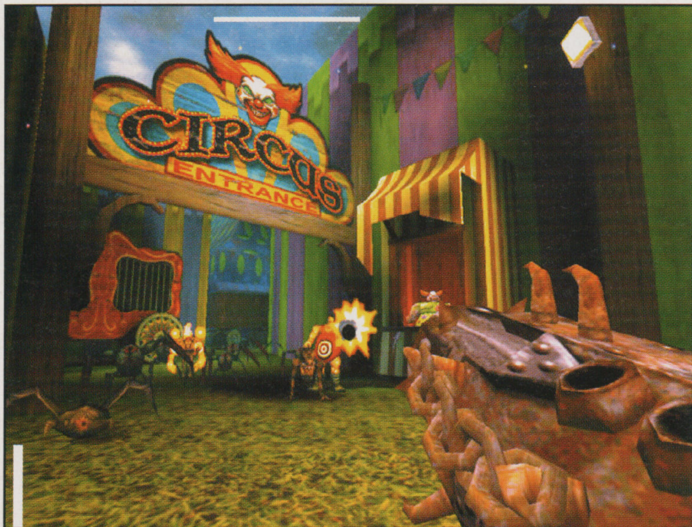


Паспорт

KISS Psycho Circus: Nightmare Child

Жанр: 3D-action
Разработчик: Third Law Interactive
URL: http://www.godgames.com
Издатель: Gathering of Developers
Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: Pentium II-266 МГц
RAM: 64 Мбайт
CD-ROM: 8x
3D-ускоритель





Вот такие вот веселенькие ворота. Знаете, куда они ведут? Ведут они в цирк, который ад.

Пардон, они просто так раскрашены. Каждый забрасывается в свое измерение, где и должен выполнить священную миссию. Функции координации выполняет самая уродливая за всю историю компьютерных игр voodoo-негритянка с хрустальным шаром. Стыдно. Можно было и не жадничать с полигонами при создании нашего briefing-вождя. Но это уже не о сюжете.

И побольше, побольше!

Кроме оружия и костюма (который скорее даже не вещь, а такой индикатор прогресса) в игре фишек нет. Ни там инвентори какого-нибудь, ни псионических способностей, ни кодовых замков на дверях — ни хрена. А есть power-up'ы, но я на них отвлекался только постольку, поскольку взялся проходить игру полностью. Чистое мясо — ни дополнительных задачек, ни создающих атмосферу элементов, разве что те самые скриптовые ролики, чтоб хоть иногда гашетку отпускать.

Идем дальше. Чтобы много стрелять, нужно много патронов. Откуда нам их взять? Правильно, они будут вываливаться из монстров. А чего там? Жизнь буквально обязана быть прекрасна.

Еще дальше. Аптечки восстанавливают 60% здоровья. Влегкую. Куда столько? Как куда, в героя, который уже при полном параде, — я про степень собранности костюма — влезают четные 200%, которые, в отличие от малодушных Quake'ов, никуда не деваются по процентику. Причем есть еще и megahealth, который позволяет иметь все 250%. Хорошего мяса должно быть много. Соответственно, монстры тоже сносят далеко не пальчик. Жизнерадостное шоу: мы им вламываем страшно, они нам отвечают не по-детски, но все раны добрая медсестра залечивает одним плевком шприца. И еще 100% запасу дает. И снова в бой. Забавы громовержцев. Гуляй, душа.



Комитет по торжественной встрече: если их всех к известной маме не перестрелять, то встретят они меня по полной.



Из монстров валятся патроны, пушки не успевают остывать, в обычных местах новые монстры лезут из уничтожаемых респоунов, в продвинутых — из неуничтожаемых. Уровни тоже располагают. Отдельная история.

Все будет хорошо

Знаете, что такое линейные? Нет, ничего вы не знаете. Линейно, как у негра в DOOM'е; только сначала

...и комплект белья

Значит, имеется по голому аватару в каждом эпизоде и задача его одеть. Отметим вот что: новый аватар в новом эпизоде не только голый, но еще и безоружный. То есть все как положено: новый эпизод — никаких накопленных пушек. Quake, да и только. Разница между аватарами минимальная. Самый заметный момент — первое оружие: кому меч, кому крюгеровские когти, кому еще чего; об остальном даже говорить не будем. Считайте, что каждый эпизод вы просто начинаете с нуля неким условным героем. Так вот, герой этот — существо весьма хилое и костюм отчаянно собирает не просто так. Ему без костюма кранты.

Костюм, как уже было сказано, состоит из шести частей. Перчатки — у нас появляется первое оружие. Ботинки — наш прыжок становится прыжком, а не вариациями на тему приседания. Пояс — и есть куда засунуть новые патроны. Наконец, от степени собранности костюма зависит такая архиважная вещь, как количество health'а. Армора нет в принципе, и это, в общем, неплохо. Каждая трансформация (в смысле надевание новой шмотки) сопровождается скриптовым роликом. Впрочем, здесь все ролики скриптовые. Еще одна трогательная особенность эпохи раннего торжества видеоакселераторов: наш движок хорош настолько, что незачем и ролики рисовать, все и так красиво и реалистично донельзя. Расскажите это «Дьябле 2». А еще лучше — восьмому Final'у. Рядом с панелькой сбора костюма болтается такая же для оружия. «Оружий» 6 штук, первое и последнее уникальны для каждого персонажа, оставшиеся четыре, соответственно, едины для всех. Дабы прочувствовать атмосферу, остановимся на этих четырех поподробнее.

- Magical Whip. Кнут. В «пиратской локализации» игрушки Indiana



Jones and The Infernal Machine герой давал нам хинт в первом месте, где с помощью кнута можно было куда-то подтянуться. Он произносил волшебную фразу: «Кажется, здесь можно хлыстать». С тех пор иначе как «хлыстать» это действие не называется. Кнут, с одной стороны, оружие дальнего боя, с другой — tool для подтягивания.

- Пулемет. Младшего монстра убивает одним-двумя попаданиями, стреляет очень часто. Запас в 200–400 патронов может кончиться незаметно.
- Шотган. Стреляет пачкой гвоздей. Те немногие монстры, которые могут вынести два-три попадания этой хреновины, от 4-5 загнутся стопудняк. При этом обладает какой-то очень странной кучностью: если монстр один, то попадет все в него, если много — то покрывает большую площадь, но при этом средний монстр получает по полной программе, а все, подчеркиваю, все остальные — где-то половину. То есть орудие убийства как оно есть.
- Ракетница. Только очень кривая. Если вкратце (про масштабы в игре подробнее я скажу чуть ниже), то вопреки всякой логике ее очень неудобно использовать против больших скоплений мелких монстров. Пригодна для убийства особо жирных одиночных экземпляров. Четыре раза вкатил — и шкаф свободен.

Кнут используется как оружие только тогда, когда кончились патроны для всего остального. Единичка и шестерка тоже не в счет — первая не бьет далеко, для второй — слишком мало. Имеем 3 реально используемых типа оружия. Всего три. Это не случайность и не недостаток — это философия. Для большого количества мяса особых тонкостей не нужно. Совсем немного стволов, у каждого убийственная мощь. И такой состав оружия — это только первый звоночек.

кажется, что НУ ДОЛЖЕН ЖЕ ЗДЕСЬ ГДЕ-ТО БЫТЬ если не rocketjump, то хоть условная развилка. Ни хрена. Вам мясо? Вам направо. Там специально приготовлены две группы монстров по ходу движения и одна засада с проваливающимся потолком. Поверьте, будет страшно и драйвово. Зачем вам самим чего-там там выбирать?



На чем выезжает эта игра? На том, что и правда страшно. Точнее, даже не буквально страшно, а просто по-правильному. Вы хотите орать во всю глотку, разрывая врагов своим шестиствольником (спокойно, я не о том)? Так именно это вы и получите. Да, засада в потолке — это примитивный прием. Но именно то самое ощущение собственной крутости вы переживете, когда услышите, как за спиной что-то обваливается, и резко обернетесь, продолжая поливать окружающий мир свинцом (ну, или чего у них там в этих магических девайсах), и порвете гадов в клочья. А потом обернетесь и добьете тех, которые впереди. И двинетесь вперед на ногах, не знавших пейнтбола и уверенных в том, что 10 метров — это как чихнуть. И вам будет клево.

Кроме того, уровни так же огромны, как и запас здоровья, урон и пр. В «абсолютных» единицах, наверное, радиус взрыва ракеты существенно поболе, чем в том же Quake'е, но при общей безразмерности происходящего… Ну, никакого впечатления. Как я уже сказал, группы монстров при всем желании не могут скучковать так, чтобы их можно было расшвырять ракетой по-нашему, по-бразильски. В остальном размеры уровней — это тоже хорошо. Именно километровых пробегов — то, что окончательно позволяет ощутить масштаб своей миссии. Настоящий герой ходить не умеет. Он умеет покрывать расстояния и ползать в люках. Третьего не дано.

Окончательно позволяют ощутить драйв музыка и монстры.



Враг

С музыкой-то, положим, все понятно. Под металл монстров рвать всегда хорошо, а KISS — как раз тот самый в меру тяжелый вариант, чтобы все воспринималось, в общем, весело. Несерьезно. Положим,

Любимец детей, гроза тараканов и просто очень веселый, хоть и нездоровой толщины парень. Клоун. Кошмар на улице Вязов!

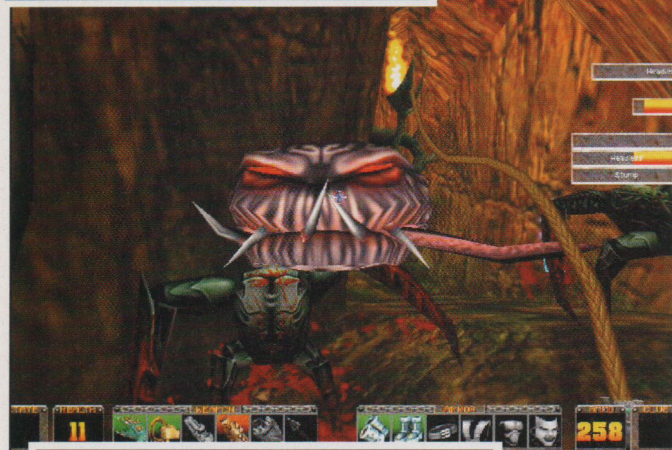


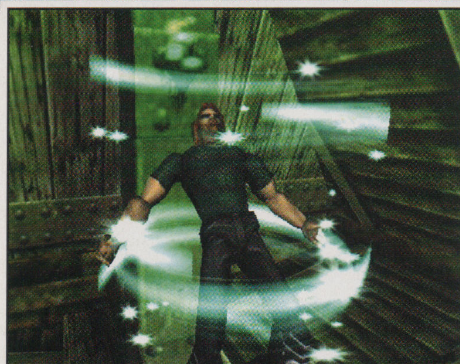


Клоун оказался значительно мрачнее, чем можно было ожидать. Он даже с электричеством знаком, что уж совсем некуда. Пора сваливаааать!









я не проверял, все ли там композиции KISS'овые, но это не главное — все, как говорится в рекламе, одинаковые. Такие же правильные, как и все остальное в игре, — ничего нового, но работает. Кстати, с музыкой связана чуть ли не единственная внятная фишка уровней игры: в изредка встречающихся джукбоксах можно запустить типа отдельную композицию. Сразу становится еще громче и драйвовее, и минуты три особенно хочется стрелять.

Монстры — интереснее. Они мерзкие, насколько позволяет движок. Их омерзительность старательно подчеркивают: каждый новый гад появляется в своем ролике, то есть не совсем... в общем, я уже говорил. Из какого-нибудь гадкого угла выползает нечто, отдаленно напоминающее определенного представителя фауны или же труженика одной из уважаемых профессий — шахтера, скажем, или работника цирка — и нам сообщают, как это нечто зовут. Принципиально «нечты» делятся на быстрых, дохлых, многочисленных и здоровых, медленных, штучных. Особняком стоят летающие мешки с ядовитым газом, этим же газом и фигачащие. Такие обкурившиеся финские чужие называются Gasbags, такие одни, на них никто не похож. Фигачат и те, и другие, и третьи не по-детски — не надо недооценивать. Ясен пень, что от паукоклоуна с двухэтажный дом надо держаться подальше, но и самый примитивный гад, Headless, случайно оказавшийся у вас за спиной, может стать супернеприятным сюрпризом. Непонятно ведь, что сзади бьют, в игре же все время идет мясорубка; так что только к третьему удару догадываешься обернуться, а это вполне может быть и минус 60% здоровья. Ну, то есть одна аптечка.

Гады впечатляют. По-честному. Не бог весть что, конечно, но засадить в них с полкило свинца хочется. Для чего, собственно, все и придумано. И что важно: монстры монструозны. Античеловечны. Что полностью избавляет от каких-либо сомнений. Это почти как зеленая кровь: все не по-настоящему. Это если и реалистично, то не у нас на Земле происходит. Эти чуваки специально существуют, чтобы их убивать. Так что вперед! Чем больше — тем лучше. Еще бы мышку с force feedback'ом...

Хорошо забытое старое

Внешняя сторона всего этого называется LithTech. То есть Blood II один в один технически. Все гладенько, монстры чуток квадратные, но не критично, ролики все же надо было делать не на движке. Не 98 год. В остальном количество кусков, на которые разлетается враг, терпимо, свет хороший, стойку бара или калитку правдоподобно нарисовать — вполне. Добротный такой движок. Особенно таким движкам удаются провалы в горах, а точнее даже трещины в породе. Вещь, созданная для полигонов.

Что касается эстетической стороны — все очень насыщено цветами. Все очень ярко, но без примеси кислотности. Каждый уровень выдерживает именно ту палитру, которую должен: церковь — это церковь, цирк — это цирк; только специальную ручку «насыщенность» чуток подкрутили, и получилась компьютерная игра. Весело и вкусно. «Макдональдс» с легким налетом извращения. Совсем легким. Опять-таки горные провалы. Много-много горных провалов. Там, где на вершину горы взобраться нельзя, взрывается горный туннель и получается то же самое. В общем, все норм. Жизнерадостное мочилово.

Будьте проще

FPS и аркада — это разные вещи с некоторых пор. Раньше первое отличалось от второго разве что наличием трехмерности и более серьезной и мрачной атмосферой. Любовь к таким аркадам не умерла в нас; KISS возвращает эту радость. Конечно, это аркада. И то, что тело мертвого врага просто-таки в обязательном порядке надо расчленить. И повышенная насыщенность цветов. И то, что от большой части вражеских выстрелов можно банально увернуться — то есть не стратежно прятаться за углом, а выскочить и ловкостью проложить себе дорогу. Аркада с полигональными моделями, умеющими разлетаться так, что веришь в «настоящесть» вылетающего из твоей пушки «свинца». Аркада с нормальной музыкой и разгульными уровнями, напичканными этими самыми полигональными моделями. Удачная аркада, заставляющая вспомнить, что игра — это не только серьезное занятие. Игра — это еще иногда и отдых. Простое общечеловеческое удовольствие.

Не пытайтесь сравнить KISS с очередным модом Half-Life'а или третьей «Квакой». Ерунда получится. KISS не для того сделан. Singleplayer, любимый компьютер, вечер после рабочего или учебного дня, напиток — тут уж кому чего. Борьба с мировым злом без отрыва штанов. Что самое главное — очень не напряжная, но очень качественная. Не поделка. Не на коленке. Чем и привлекла к себе внимание. MG

Мартовский Кот



Старые песни о...

Маг подкинул посох к небу...
Нет, не так.
И воздел маг посох к небесам, и сорвался с кристалла магического огненный шар, и рванулся он в сторону голема... и был голем не туп умом и трезв рассудком, и увернулся он от летящего в его «репу» файербола, и не поразил файербол голема в темечко, а поразил он стоящего за спиной голема паладина... И тщетно тужился маг вылечить сраженного сотоварища, и возымели успех попытки голема, и добрался-таки он до сокрушающегося мага и вонзил когти свои в его нежную сочную спину... И было утро, и был день...







А говорят, в одну реку дважды не войдешь... За последние полтора года компания разработчиков из Black Isle Studios успела доказать миру, что для успешной вязки качественных — фирменных — веников времени нужно совсем ничего. Ударными темпами прошли сквозь компьютеры игроков всего мира сначала BG, затем PT, теперь вот той же трогательной деятельностью собирается заняться новое творение «темных островов» — игра Icewind Dale. Как только эти ребята успевают писать столь качественные диалоги, сплетая их в совершенно умопомрачительные сюжетные линии! PT — это вообще шедевр, ну а BG и Icewind Dale — исключительно по мере сил.

Фактически Icewind Dale — это сюжетное развитие идеи, реализованной в BG. Это то место, куда настойчиво рвался «товарисч» Дрист из BG — но рвался давно, за полвека до того счастливого момента, когда начали происходить небезызвестные события, описанные в BG. Так как Icewind Dale появился, мы можем с уверенностью сказать — место такое есть!

А теперь давайте вновь сделаем лирическое отступление и уделим толику внимания (значительную) предыстории игры, а уж затем вкратце разберем все косметические доработки, которые претерпел движок и геймплей со времен BG. Вы можете не верить (в конце концов никто же не мешает вам проверить мои слова), но именно предыстория — это основное, что отличает Icewind Dale от батюшки BG. Потому ей и слово...

Далекий север, бескрайний ледяной край пингвинов и белых медведей (о наличии их бесспорно свидетельствует BG). Племена варваров давно освоили здешние «пустыни» для существования, ибо жизнью назвать это было нельзя. Но именно север воспитывал в людях мужество, силу, лепил из их тел несокрушимые боевые машины. Воины с севера всегда были в почете в армиях юга — им воистину не было равных. И мало кто отваживался







Паспорт

Icewind Dale

Жанр: RPG
Разработчик: Black Isle Studios
Издатель: Interplay

URL http://www.interplay.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

Красота – дочка мелочей

Ну а теперь давайте коснемся тех «мелочей», которыми игра отличается от своего прародителя. И первое, что хочется отметить в этой связи — это несколько переработанная система правил AD&D 2nd Edition. Весь секрет в слове «несколько», потому как реальных отличий вы в них при всем своем старании не заметите, если только не ткнуть в них пальцем и не сказать, в чем же тут финт. Перечислять нововведения нет особого смысла, но все желающие могут легко отыскать их полный список на сайте разработчика или на любом сайте, посвященном AD&D (каковых насчитывается великое множество).

Очередное рассматриваемое нами изменение бросится вам в глаза сразу по факту начала игры. Этого просто нельзя не заметить. Разработчики сделали шаг в сторону от классической системы формирования партии. Отныне игроку не придется разыскивать будущих компаньонов по всему миру игры, нанимать их за энные суммы в тавернах или соблазнять условными богатствами. В Icewind Dale все намного проще: партию вы формируете сами с самого начала. На «старте» у вас есть возможность накастовать до шести членов группы. И возможность эту лучше использовать, иначе по игре пробираться будет совсем не так просто (особенно ближе к середине). Полагаю, все уже догадались, какие открываются в Icewind Dale перспективы для любителей «ререролла». Воистину фантастические: кидать кубик до умопомрачения в надежде выцепить себе партию покруче... Но то, что мы можем кастовать всех своих подопечных, а не получать уже готовеньких, зачастую не во всем устраивающих сотоварищей, есть круто. Вы это сами поймете, поиграв часок-другой. Но разработчики из Black Isle не остановились на достигнутом и шагнули дальше. Они дали нам возможность... возможность нам дали... дали возможность нам... приготовились?! ...Менять любого члена партии в любой момент игры!!! Надоел бородатый маг — заменить проказника на злобного варвара; ах и варвар наскучил — ну тогда, извольте, его место займет отважный паладин... и так до бесконечности. Смелый ход, вот только никто еще до конца не осознал, оправдан ли он. Первое впечатление не однозначно, но, по крайней мере, не негативно.



Маленькие, но очень неприятные ледяные монстры, которые не очень любят людей, которые очень боятся заходить в их владения. А что поделать — работа такая!

идти войной на дикие просторы Северных Долин. Но вот по истечении времени появился на севере темный маг Аркан, обосновал поселение и вскоре уже множилась на здешних просторах могучая темная рать, сошедшая из на скорую руку организованных порталов. И поднялись могучие воины севера... Под начальство великого шамана Джэрада встали почти все северные кланы, слившись воедино, создали практически несокрушимые для смертных войска. Но перед ними стояла куда более сложная задача — противостоять магическим стихиям, в которых северяне были с рождения не сильны. И проигрывали воины битву за битвой, и было Джэраду видение, как одолеть нечисть. И пошел он в обитель темного мага, и бросился прямо в открытый портал, замуровав его на веки вечные. Несколько десятилетий все было довольно спокойно, и северяне уже было начали радоваться, что все так легко закончилось, но тут опять земли начали полниться драконами, вурдалаками, скелетами и прочей нежитью... Все завертелось по новой. Вот в эти темные времена и обретаетесь вы с партией в деревушке Истхевен, и игра начинается...



Поехали дальше. Очередное нововведение (слово-то какое) коснулось системы боев. Помните, как славно мы рубились в BG/PT? Семисекундная задержка на отдельный ход, а в довесок возможность



Очень много Етей. Или Итей? В общем, эти волосатые ребята тут живут толпами и соответственно толпами и бегают. Что удивительно — совсем не мерзнут.

ставить паузу, когда душе заблагорассудится, но с условием, что на «стопе» нельзя оперировать инвентори (время автоматически запускалось). Эдакий симбиоз real-time и turn-based (просмотр карты, кстати, упомянутые две игры стабильно останавливал). Icewind Dale в этом плане значительно более либеральна: на «паузе» можно, не заботясь об убегающем времени, шарить в рюкзаке, распихивая оружие и прочую «шелуху» по нужным слотам, а оказавшись на карте, продолжать успешно передвигаться по ней — никто даже не подумает вас притормозить. Просто восхитительная забота о брате-игроке. К слову, все упомянутые возможности одним лишь мановением руки в options изменяются на старые (в смысле, те же, что и в BG).

Ну и чтобы окончательно «добить» отличия, давайте поговорим о графических нововведениях. Собственно, их практически нет. Правда, оптимизированный движок позволяет отображать на экране большее количество монстров без заметной потери скорости. К тому же, стала возможной прорисовка более крупных монстров. «Более крупных» значит — в два-три раза крупнее, чем самые здоровые твари в том же BG. Представляете, что это за туши? Полагаю — нет. Поэтому в Icewind Dale стоит играть хотя бы ради того, чтобы посмотреть на это чудо. А уж когда по экрану носятся пять-шесть подобных тварей — это уже «полный конец обеда!!!». Поговаривают также, что на каждого монстра в Icewind Dale отведено несколько больше фреймов анимации, но, положа



Это просто тетка, но зато какая крутая! Просто посмотришь на нее — и сразу страшно становится, хочется залезть под диван и не выходить оттуда.

Жизня как она есть

Ну а теперь пришло время поговорить о том, что отличием Icewind Dale от BG совсем не является, но если вы в означенную игру не играли, то понять, что же есть Icewind Dale, будет несколько проблематично.



Первое, о чем следует сказать — это расы. На кастинге членов партии можно выбрать из нескольких видов магов, ranger, fighter, druid, paladin, cleric, thief, bard. Для игравших в BG сразу становится понятно, что новых персонажей не прибавилось, но ведь и уже имеющихся в наличии — довольно много. Способности также не претерпели значительных изменений — совсем уж по мелочи то тут, то там — не более того. Ну а про то, что у каждого персонажа умения свои, уникальные, рассказывать, полагаю, не стоит (вряд ли, среди севших за игру найдется кто-то, кто этого не знает).

Амуниция во многом сохранена также без изменений. Нет, что-то опять же перерисовано, но совсем немногое. Например, некоторые виды старого оружия обрели более узкую специализацию: в игре можно увидеть различные варианты мечей (тяжелый, средний и легкий) и арбалетов (просто тяжелый и легкий). Соответственно и развивать навык владения этим «добром» нужно отдельно, но это уже, как «само собой разумеющееся».

Магия? Тут вообще говорить не о чем: перенесена практически без изменений из BG, то есть более 110 видов заклятий с соответствующей градацией по уровням.

Торговля? Что ж, магазинов в Icewind Dale несколько больше, чем в ее прародителе, но не сильно. К тому же отмечается выраженная тяга к узкой специализации оных, то есть маг-торговец никогда не заплатит вам за простой меч, а в кузнице не продадут лечебные зелья. Да, подобное наблюдалось и раньше, но в Icewind Dale достигло своего апофеоза.





А это одна из тех туш, которые так часто встречаются в игре. Правда, серьезная туша? Серьезная.

руку на сердце, как-то это не слишком заметно. Вернее, совсем «не». К тому же 640x480 — это, господа разработчики, уже вчерашний день. И сколь прискорбно бы это ни звучало, но в плане детализации персонажи в Icewind Dale, увы, не поспевают за модой. А так хотелось бы видеть ну хотя бы 800x600. Кстати, не забудьте в опциях подключить поддержку OpenGL (если она у вас, конечно,



есть) — эффекты от заклинаний станут заметно краше, да и сама игра забегает несколько шустрее.

Ну и последнее, о чем хотелось бы поговорить — это диалоги и NPC. Сразу скажем, что сюжет Icewind Dale полностью линеен (лишь кое-где встречаются «боковые» квесты, но весьма редко). NPC по ходу игры встречаются достаточно часто, но их диалоги не отличаются какой-либо запутанностью и уж тем более — «заумностью». Это вам не Planescape: Torment, где «фигурность» диалогов была настолько выражена, что даже хорошо знающие английский наши с вами соотечественники порой впадали в тихий ступор при разговоре с очередным персонажем. В Icewind Dale все предельно просто. Говоря откровенно, для прохождения игры вполне достаточно весьма посредственного знания английского. Весьма! Знай себе «прокручивай» диалоги, да смотри в «записной книжке» новые квесты. Кстати, эта самая записная книжка так и осталась со времен BG малофункциональной. Жаль, конечно, но никуда не денешься.

В заключение совсем чуть-чуть о графике. Вернее, о той ее части, про которую пока ни слова. Background'ы. Что ж, они понастоящему красивы. На порядок лучше, чем в BG: и этим все сказано! Художники постарались от души и сделали для нас маленький шедевр искусства. Звук и музыка также остаются на высоте, хотя и не производят такого же эффекта, как «задники». Но очень и очень даже...

Ну и последний штрих в общую картину. Вернее, мои личные впечатления от игры. Icewind Dale — удалась. По-настоящему! Сильная игра! Несмотря на бросающуюся в глаза вторичность, несмотря на то, что через год-два мы, возможно, увидим BG за нумером восемь все на том же движке (судьба M&M тому достойное подтверждение)... На играбельности Icewind Dale это никак не сказывается. А легкая атмосфера (это вам не PT) и простота освоения вполне способствуют тому, чтобы Icewind Dale стала первой «серьезной» RPG в вашей жизни. Ну если вы, конечно, еще ни разу не играли в RPG...

...И вылетел из-под темного подлеска огненный пламень — распростер крылья над поляной золотой дракон. И дыхнул он жаром, сталь плавящим, и пожег в единый миг и голема, и паладина, и мага...

И наступило ему счастье! MG





РАДИО MAXIMUM
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

МАДОННА
НОВЫЙ АЛЬБОМ "MUSIC"





19
СЕНТЯБРЯ 2000 ГОДА

СЛУШАЙТЕ НА РАДИО MAXIMUM:

16-17 СЕНТЯБРЯ - УИК-ЭНД С МАДОННОЙ!!!
(все о Мадонне: история, хиты, новости, розыгрыш призов)

18 СЕНТЯБРЯ - МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА НОВОГО АЛЬБОМА "MUSIC"!!!

ВСЕ ПОДРОБНОСТИ НА WWW.MAXIMUM.RU

Евгений Беляков

DEUS EX

Это — печальное будущее



Daikatana оказалась очень неоднозначной игрой. Те люди, которые сумели пройти ее до 6-го уровня, говорили, что она «ничего», но таких было подавляющее меньшинство. Большинство же, как правило, гнусно ругалось, так как пройти даже до 2-го уровня было тяжело в силу невероятной скучности игры.
Поэтому неудивительно, что следующий проект этой конторы — Deus Ex — народонаселение ожидало с настороженностью. И вот — игра вышла. Ну что тут сказать? Занятно, господа. Очень занятно.
В общем, внемлите.

Итак, недалекое будущее. Ничего хорошего оно, естественно, не предвещает. Вновь поднимает голову гидра международного терроризма и находятся люди, способные встать у нее на пути. В качестве агента крутейшей на тот момент спецслужбы нам придется заняться насаждением идей гуманизма путем тотального искоренения сомневающихся элементов. В условиях неторопливо загибающейся Земли нам предстоит отправить на тот свет массу всевозможных негодяев и спасти множество невинных жертв.

Ситуация на Земле, прямо скажем, аховая. Чудовищные эпидемии опустошают планету, террористы обнаглели до такой степени, что, не стесняясь, захватывают статую Свободы... Грубо говоря, плохих парней стало намного больше, чем хороших, поэтому у хороших не осталось другого выбора, кроме как стать очень крутыми.

Вполне естественно, что герой наш — парень не промах. Это очень мягко говоря. Широкоплеч, шкафообразен, цитирует монологи Гамлета и умеет играть в маджонг. Ну, про Гамлета с маджонгом я, конечно, загнул, но общая идея именно такая. Добро должно быть с кулаками размером с бочку, добро всегда побеждает зло, а потом избивает ногами — в этих двух поговорках заключена вся идеология игры.

Немного отойдем в сторону от главной темы и расскажем о замечательном качестве нашего персонажа, а именно о внешности. Она прекрасна! Модели героев игры в целом выполнены замечательно, но внешность главного героя — это вообще песня! Очки темные, заграничные. Пиджак дорогостоящий, сшитый в ателье. Парень двигается, как танцор балета с 30-летним стажем (30-летний стаж — ключевое слово в данном случае). Motion capture, использованное в игре, заслуживает всевозможных похвал и аплодисментов. Просто качество в чистом виде.



Статуя Свободы. Это наша первая миссия. Кстати, уже довольно непростая; так, например, проникнуть в нее можно несколькими способами. Какими именно, не скажу, будет неинтересно играть.

Паспорт

Deus Ex

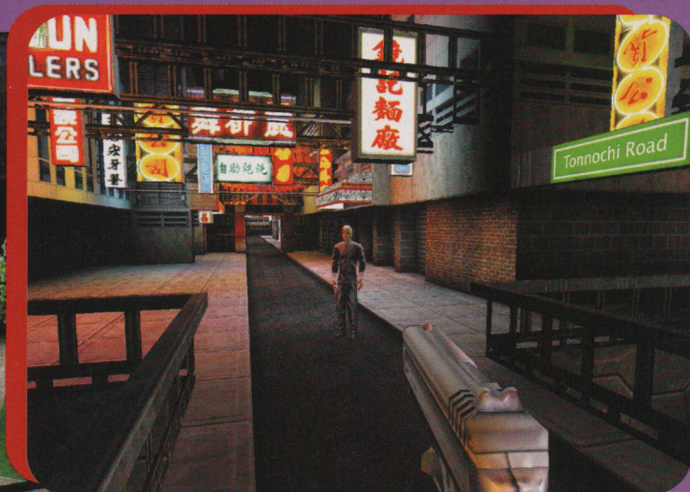
Жанр:	3D-action/RPG
Разработчик:	Ion Storm
Издатель:	Eidos Interactive

URL http://www.ionstorm.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium II 300 МГц
RAM:	64 Мбайт
	3D-ускоритель







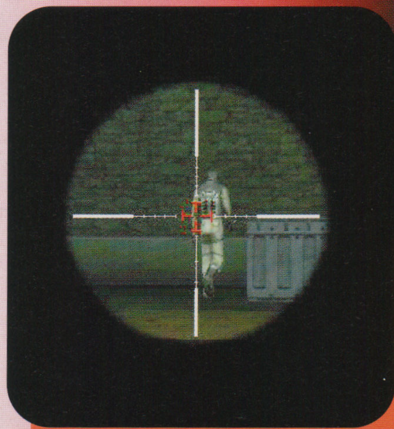
Инкарнация игрока в мире Deux Ex отнюдь не статична. У него есть ряд характеристик, которые подвержены «прокачке» по мере прохождения игры (система довольно похожа на оную в Fallout). Характеристики разнообразны и интересны, в их число входят, ну, например, медицинские скиллы, от которых во многом зависят отношения персонажа со своим здоровьем. То, какие именно скиллы вы будете развивать, во многом определит способ прохождения игры. Так, любая проблема в игре решается минимум двумя способами, а выбор правильного во многом зависит от тех качеств, которые вы развивали в процессе игры.

Хорошо это или плохо? Сложно сказать... Скорее всего, хорошо, но!.. Бесспорно, найдутся люди, которым сложившаяся ситуация не понравится. Если вы играли в System Shock и получали от этого удовольствие, то, вероятнее всего, понравится. Вообще, эта игра — совершенно точно не для квакеров, им там просто делать нечего: слишком мало бездумной беготни на одних рефлексах, зато хватает с виду аркадных моментов, которые на самом деле нельзя преодолеть «с наскока» — выпрыгнув из-за угла и паля во все стороны. В Deux Ex слишком часто надо думать.

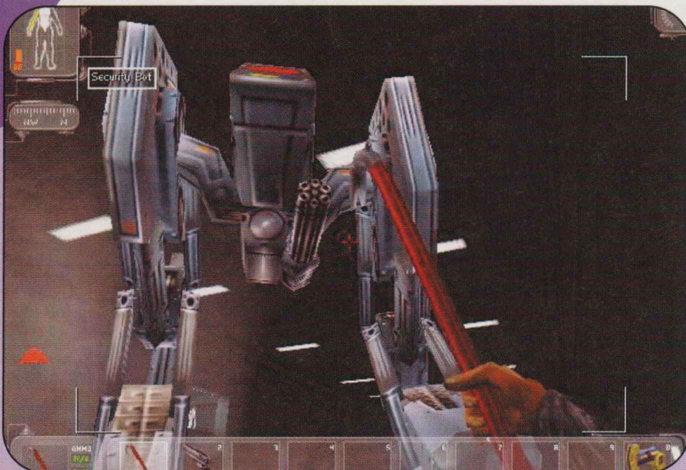
Любителям симуляторов спецназа она тоже должна понравиться по многим причинам. Например, в игре реализована самая правдоподобная система ранений и травм, которую мне приходилось видеть. Попадание в голову отнюдь не равнозначно по неприятности попаданию в ногу, потерянный палец — вообще не критичная вещь... Даже если полученная травма оказалась несмертельной, это совершенно не означает, что она не вызовет сложностей. Например, сломанная нога (да, бывает и такое, если спрыгнуть с достаточной высоты) сильно затрудняет процесс передвижения: грубо говоря, на костылях не побегаешь. Если поломаны обе конечности, то передвигаться по местности придется, простите, ползком. То есть на четвереньках. Во-первых, это неудобно и медленно, а во-вторых, весьма опасно. Ну и так далее.

Однако вернемся к нашим баранам, коих в данном случае зовут характеристиками. Прокачка показателей идет уже знакомым по тому же System Shock'у путем. Если кто подзабыл: речь идет об имплантантах, которые наш персонаж охотно вставляет себе куда ни попадя в целях улучшения тех или иных умений. Их не так чтобы очень много, поэтому нахождение подобного устройства всегда праздник, и еще какой! Возможность отапгрейдить себя, любимого, воспринимается как счастье, ибо к тому моменту, когда предоставляется случай в очередной раз заняться «самоусовершенствованием», ситуация на поле боя успевает накалиться до предела.

Несмотря на то, что игра по большому счету



Ну вот, он уже практически мертв, просто еще не знает об этом. А я знаю, ведь снайперская винтовка — мое любимое оружие.



Несправедливая штука жизнь все-таки. Такой недетский механизм, а тут одна монтировка под рукой. Ну прямо чистый Half-life получается... Ладно, где там у него кнопка?

совершенно линейна (нет никаких сюжетных вилок и трезубцев), обычно находится несколько альтернативных путей прохождения каждого уровня. Этот, как правило, самый очевидный и, естественно, самый защищенный, и другой, требующий некоторой смекалки или особого умения. Вот тут-то и приходится соображать, какие умения более прокачаны и как их в данной ситуации применить. Вы можете воспользоваться своими способностями к компьютерному взлому и войти в каком-то определенном месте или же применить свой талант пловца и подкрасться совершенно с другой стороны.

Такие ситуации возникают сплошь и рядом. Надо отметить, что сделано все очень грамотно и не вызывает раздражения. Проходя Deux Ex во второй раз, можно принципиально не пользоваться уже проверенными путями, и игра изменится до неузнаваемости, оставшись при этом интересной.

Уровни довольно обширны, побегать придется изрядно, да и задания разнообразные, обычно их несколько на одном уровне. Среди них типичными являются спасение заложников, убийство конкретного врага, подрыв чего-нибудь и тому подобное. Система заданий представляет собой нечто среднее между оными в System Shock и The Nomad Soul, поэтому разрешать возникающие проблемы приходится вдумчиво.

Враг не дремлет! Да еще к тому же отличается отменным слухом. Как и в Thief, здесь нам позволяют подкрадываться со спины, причем именно для этого использовать надо медленный шаг, иначе вас легко могут услышать. Так же как и старине Гаррету, вам предстоит таиться в тени в ожидании очередного охранника, разве что на смену арбалету пришла снайперская винтовка, которой, кстати, еще надо научиться владеть.

Где же нам предстоит действовать? Уровни в игре не отличаются особым эстетическим совершенством (Не могу не вмешаться: это личное мнение автора! Может быть, конечно, это зависит от мощности машины, на которой запущена игра, но в редакции все были просто в восторге, наблюдая киберпанковские пейзажи Deux Ex. Если в том же System Shock еще можно придираться к графике, то развлекать себя таким занятием по отношению к Deux Ex — дело совершенно безнадежное. И графика, и дизайн игры находятся на очень и очень высоком уровне. — *Прим. отв. ред.*), однако нельзя не признать их чисто игровую проработанность.

Я уже говорил, что уровни красивы? Ну вот, еще раз повторю: с ними все замечательно. Единственное, что можно сказать «неположительного» по их адресу, — это то, что они в большинстве своем выглядят довольно темными. Правда, следует отметить, что подобное замечание справедливо только для машин с не особенно новыми мониторами и картами, произведенными на свет компанией nVIDIA.

Интерфейс игры довольно удачно построен, пользоваться им учишься буквально за первые минуты игры. Это же относится и к консолям встречающихся приборов, медицинских роботов и прочей техники, на освоение которых в других играх иногда уходит уйма времени. Здесь этого нет. Наверное, можно говорить об интуитивно понятном управлении; кстати, оно полностью такое же, как и в System shock, что в общем-то понятно, ведь работали над играми одни и те же люди.

Итак, переходим к графической реализации игры. Движок у любого человека, который не вчера сел за монитор, вызывает сильно ощущение deja vu, и совершенно справедливое ощущение: это движок Unreal. Да-да, того самого первого Unreal. Он несколько переработан, но, честно говоря, не особенно сильно. Повышение качества графики по сравнению с оригиналом можно объяснить тем, что машины за то время, что прошло с момента появления на свет Unreal, значительно увеличили мощность, поэтому стало возможным каждую модель оснастить большим количеством полигонов.





Кстати, это касается и уровней тоже.

В этом месте редакционные мнения разделились, поэтому счел необходимым привести альтернативное мнение одного коллеги по поводу графики Unreal и всего, что с ней связано.

«Согласитесь, тормозящая на 300-м камне игра, основанная на движке, которому уже несколько лет, — это уж слишком. В самом деле, это какие же надо было внести «доработки», если требования так подскочили, а видимого эффекта нет? К тому же тьма тоже оставляет совсем не те впечатления, что в Thief. Там она является другом, защитником и помощником, а здесь просто скрывает недостатки графики. Кроме дефицита полигонов замечена и некоторая бедность текстур. Нет, все же непонятно, что там такое делает процессор: для обработки графики подобного уровня столько ресурсов точно не надо. Игра идет во всех стандартных разрешениях, битность цвета выбирается из 16 либо 32 (ощутимой разницы не видно, слишком уж темно). Вот так, средне, очень средне, по-другому и не скажешь».

Но сразу уточним: это мнение подавляющего меньшинства.



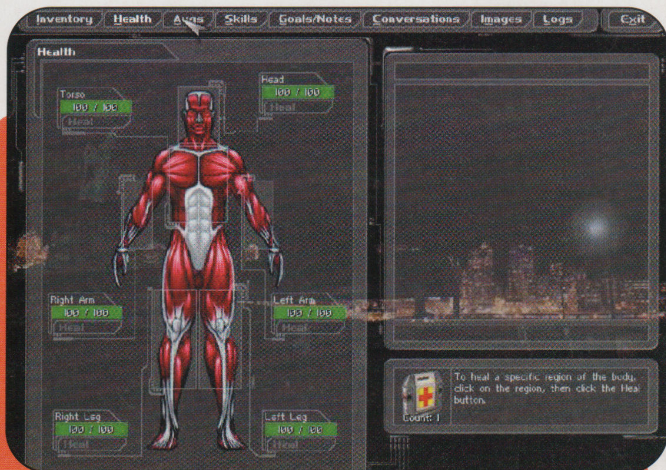


Звук оставляет более приятное впечатление, масса замечательных треков ненавязчиво сменяют друг друга, причем музыка подобрана действительно очень удачно и в подходящих местах. То же можно сказать и об остальном фоновом оформлении; оно довольно правдоподобно: и выстрелы, и стоны звучат прилично, так что вы тоже, наверняка, останетесь довольны.

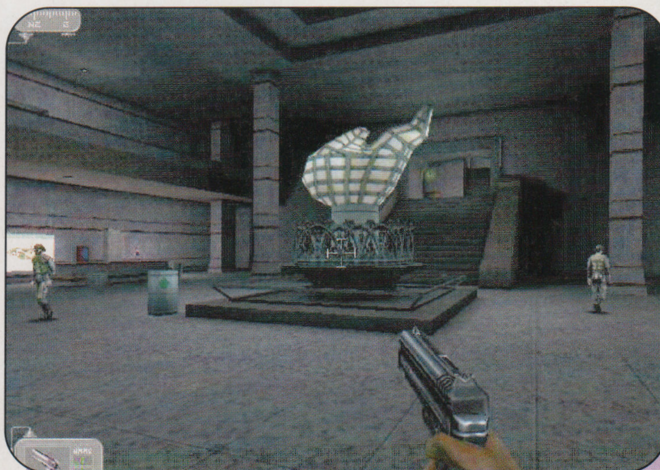
Теперь о самом игровом процессе. Он захватывает не на шутку. Создается полное впечатление реальности происходящего, и появляется то тонкое чувство сопереживания герою, которое так ценно в любой игре. Когда вы обманете толпу злобных террористов и неожиданно окажетесь у них за спиной или посмотрите в прицел снайперской винтовки на ничего не подозревающего охранника, вот тогда и посетит вас это чувство. И я надеюсь, надолго не оставит.

Итак, выводы. Deux Ex объединил в себе лучшие черты трех игр: Thief, System Shock и The Nomad Soul. Лучшие черты! Естественно, как и в любой другой игре, в Deux Ex есть недостатки, однако их довольно мало и они незначительны настолько, что на процесс игры влиять практически не в состоянии. Deux Ex — очень интересная игра, но это еще не все: помимо своей занятности она еще и исключительно стильная! Исключительно. Можно считать, что Ion Storm полностью реабилитировалась после выпуска своей достаточно позорной Daikatana'ы, и теперь мы вправе смело смотреть в будущее, надеясь увидеть там новые плоды работы господина Ромеро и иже с ним.

Киберпанк опять начинает расцветать. Интересная тенденция, не так ли? MG



Вот такой я крутой парень. Не мышцы — канаты, и весь такой здоровый. Ну, это ненадолго, найдутся и поздоровее. Они-то как раз меня и залечат... насмерть.



Темно, постоянно темно. Снаружи темно; зашел внутрь, и там темно. Нет, не годится такое дело, пару люстр могли бы и повесить, а то целиться неудобно. С другой стороны, им-то, наверное, тоже не особо меня видно...

Николай Забугорский

Dark Reign 2

Пособие трехмерного стратега



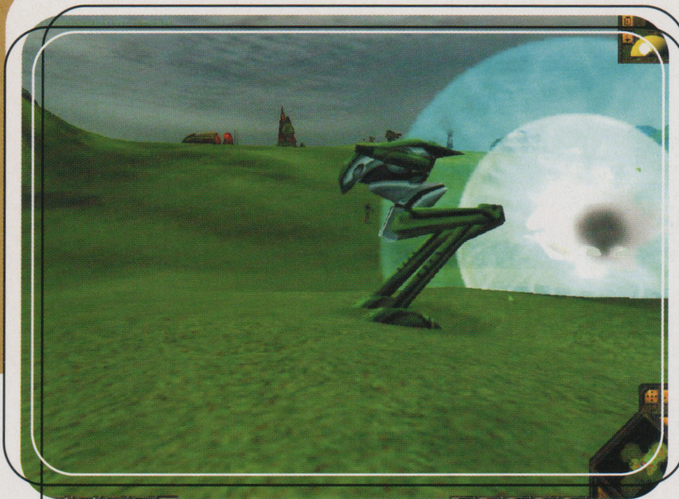
Как уже всем вам давно известно, реалтаймовые стратегии заслуженно пользуются любовью игроков во всем мире. А с тех самых пор, когда модем, сеть и Internet превратились из роскоши в повседневную вещь, многопользовательские сетевые баталии стали для стратегов неотъемлемой частью знакомства с любой нормальной RTS'кой. Сегодня мы с вами, дорогие читатели, самую малость (ровно настолько позволяет объем этой рубрики) поговорим о мультиплеерной составляющей весьма неплохой стратежки Dark Reign 2. Не обещаю глубинного анализа всех игровых аспектов, ибо за время недельной игры не стал заядлым фанатом второй части DR (уж не обессудьте, отцы-стратеги, исходившие Battle-Net вдоль и поперек и прошедшие все части C&C). Однако же пятилетний опыт компьютерного стратега позволяет мне надеяться, что изложенные ниже факты и мысли помогут вам не только сделать первые шаги в DR2-мультиплеере, но и встать на правильный путь, с тем чтобы впоследствии разработать свою собственную «стратегию победы». Начнем, пожалуй?

Пару слов об экономике

Что можно сказать об экономике в Dark Reign 2, за исключением популярной брежневской фразы «экономика должна быть экономной»? Пожалуй, то, что разработчики решили особо не усложнять игровой процесс собиранием ресурсов из всей химической таблицы Менделеева, а ограничились лишь одним ресурсом — кристаллами. Кристаллы собираются комбайнами, отвозятся на завод и там магическим образом превращаются в конвертируемую валюту. Здесь надо отметить два интересных факта. Во-первых, комбайны, собирающие кристаллы, разгружаются на заводе практически моментально, не вызывая простаивания остальных харвестеров. В общем случае один завод в состоянии обслужить три-четыре комбайна безо всяких задержек, и надобность во втором перерабатывающем предприятии возникает только в том случае, когда вы хотите побыстрее освоить удаленное месторождение. А во-вторых, на превращение кристаллов в кредиты заводу требуется некоторое время. Причем хранилища перерабатывающих предприятий не безразмерны, так что все высыпанное «сверху» попадает



Грамотно организованная оборона — это залог любого нападения. Можно смело уходить и оставлять весь свой хабар на произвол кого хочешь. Все равно эти кто-то не дойдут.



Мелкий робот грустно плачет, вихри страшные крутя. То, как дым, она завоет, то заплачет, как койот...

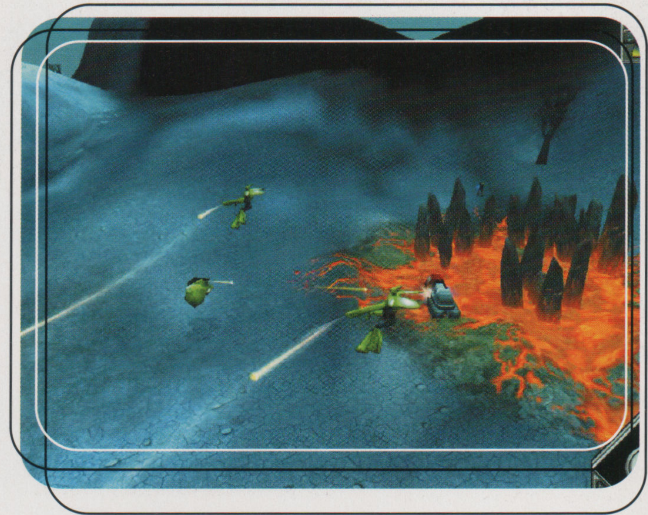
прямиком коту под хвост. Впрочем, подобная проблема потери «живых денег» возникает лишь в том случае, когда месторождение ресурсов находится совсем уж близко от завода, а такое бывает только в самом начале игры. Оптимальное количество комбайнов на начальной стадии миссии — три штуки. Такого количества более чем достаточно для обеспечения безостановочной постройки и апгрейда всех необходимых зданий.

Вторым ресурсом, как и во многих классических стратегиях, является электричество. На поверхности планеты его добывают вполне естественным путем: посредством сети солнечных батарей. Энергия вам понадобится как воздух, ибо в случае малейшей нехватки этого ценного ресурса все ваши фабрики, заводы и оборонительные структуры работают в четверть силы. В такие моменты противник может взять вашу базу голыми руками. Оказавшись в подобной ситуации, надо быстро отрубать от сети энергоснабжения (Power Down) все строения, за исключением Construction Center и оборонительных башен, ибо построить «кучу танков» вы уже не успеете, и отстреливаться придется тем, что под рукой. Construction Center нужен для того, чтобы функционировал радар, координирующий башни. «Выключенное» здание не подвергается каким-либо отрицательным эффектам. Компьютер просто считает, что у вас его нет. Соответственно вы не можете производить в нем юниты, апгрейдить его, и даже усовершенствовать остальные строения, если для их апгрейда требуется наличие выключенного здания.

Производством бесплатного электричества кроме солнечных батарей занимаются также ядерные электростанции. Одна АЭС в состоянии заменить собой пяток солнечных установок, но для ее постройки требуется апгрейд Construction Center до третьего уровня. Так что в начале миссии все равно придется довольствоваться дарами солнышка. Другой минус АЭС — постоянная угроза Чернобыльской катастрофы. При атаке АЭС есть небольшой такой шанс, что она сдетонирует под огнем вражеских пушек, оставив после себя площадку выжженной земли. Поэтому рядом с основной базой АЭС ставит только идиот или самоубийца. С другой стороны, построенный на отшибе ядерный реактор в состоянии обороняться почище десятки плазменных пушек. Достаточно лишь кликнуть на кнопке Self-Destruct, и АЭС-камикадзе, превратившись в горстку радиоактивной пыли, отправит к праотцам все войска противника, находящиеся в непосредственной близи от эпицентра взрыва.

Время во вселенной Dark Reign 2 не стоит на месте. День сменяется ночью, и наоборот. Думаете, так и надо? Может, оно и надо, но вам этот режим доставит немало хлопот. Дело в том, что после захода солнца все солнечные установки начинают работать в два раза хуже. Нетрудно представить, что если днем у вас энергии было тык впритык, то после наступления темноты система энергоснабжения накроется медным тазом. Впрочем, если противник не знает об оном маленьком нюансе, на этом даже можно построить наступательную стратегию. Группируете войска, дожидаетесь заката солнца и атакуете ошарашенного противника, совсем не понимающего, почему это только что работавшие пушки вдруг все разом устроили забастовку молчания. Чтобы самому не оказаться в подобной ситуации, запомните раз и навсегда: энергии много не бывает. Стройте солнечные батареи где только можно или заменяйте их АЭС, ибо им солнечные выкрутасы абсолютно по барабану: одинаково хорошо работают и днем и ночью.

Ну и наконец третий «виртуальный», но от этого не менее важный ресурс — время. Дело в том, что в Dark Reign 2 на любое действие, будь то отключение, включение или утилизация здания, требуется определенное время, которого, как правило, нет. Представьте ситуацию: противник долбает какое-нибудь ваше строение, причем вся ваша армия отбивается в другом конце карты. Если существует хотя бы 60-процентный шанс, что это строение разнесут к чертям собачьим, его надо сразу отключать от энергосети (чтобы другим не мешало) и разбирать. Авось успеете сэкономить половину денег, сдав утиль в металлолом. На первых порах бывает достаточно трудно привыкнуть к тому, что здание продается не мгновенно, а какое-то время, поэтому я и заостряю на этом ваше внимание.



Строительство базы

Вместо привычной схемы моментального строительства а-ля C&C в Dark Reign прижилась слегка измененная система строительных дроидов из Starcraft. Для монтажа структур размером 4 на 4 клетки и более требуется один свободный дроид, по уши зарывающийся в грунт и никогда более оттуда не появляющийся. Самые мелкие строения не требуют дроидского суицида, но и более уязвимы. Поясняю на примере: при строительстве завода дроид исчезает под землей, и если поблизости окажется двое-трое вражеских пехотинцев, им на растерзание достанется лишь прочный каркас завода; пока они его будут долбать, вы успеете натравить на них группу быстрого реагирования. А если дроид строит, скажем, оружейную башню, то та тройка пехотинцев расстреляет беззащитного робота, и он взорвется вместе с недостроенной башней.

Строения в Dark Reign 2 можно возводить в любой точке карты (исключение — порт; его, ясен день, надо строить на реке). Между двумя зданиями, построенными рядом, всегда остается место, позволяющее юнитам беспрепятственно проходить как туда, так и обратно. Однако же все равно советую оставлять между отдельными строениями вашей базы промежуток в две-три клетки, ибо AI pathfinding'а в игре не отличается умом и сообразительностью, и ничто так не бесит, как зрелище танка, пытающегося объехать харвестер, который пытается объехать танк.

Не рекомендую злоупотреблять апгрейдом зданий. Во-первых, деньги все-таки имеют свойство заканчиваться в самый неподходящий момент, а во-вторых, если у вас разрушат на фиг не нужный (в данный момент) Air Support третьего уровня, отстроив его заново, вы лишитесь всех бонусов апгрейда. С другой стороны, не стоит тормозить с апгрейдом, скажем, главного центра, ибо модернизация —

процесс весьма длительный. Постарайтесь в начале миссии выделить для себя приоритеты (например, сегодня в бой идут одни пехотинцы) и модернизировать только те здания, которые необходимы.

Ремонт зданий и юнитов осуществляется специальными ремонтниками. Причем у Sprawlers это робот, производимый на заводе и ремонтирующий технику, и священник, тренируемый в казармах (лечит пехотинцев), у JDA — только ученый с пси-способностями, тренируемый в бараках (ремонтирует как технику, так и пехоту). Каждый ремонтник в состоянии восстанавливать подпорченной огнем противника технике фиксированное количество хит-пойнтов, то есть какую-нибудь простенькую башенку залатают за десять секунд, а над руинами громадного завода будут колдовать 3–5 минут. Из этого вывод: усилия ремонтников надо комбинировать. Идеальный вариант — создать мобильную группу из трех ремонтников, задать ей патрулирование базы (премите меры предосторожности: запомните ее под какой-нибудь цифрой на тот случай, если срочно потребуется отремонтировать важное сооружение).

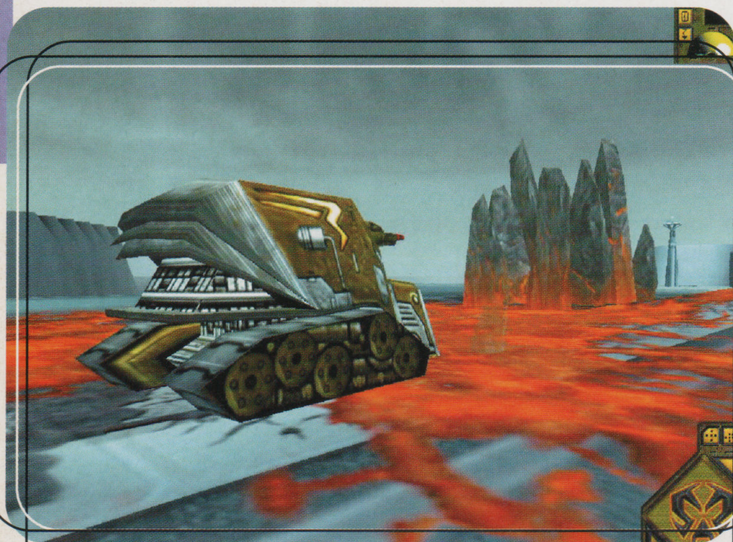
Для выполнения своих обязанностей ремонтникам отнюдь не надо находиться в непосредственной близости от объекта ремонта — достаточно подойти на расстояние пяти клеток. Дабы облегчить себе жизнь, рекомендую выставить всем зданиям и оборонительным башням, находящимся на передовой, параметр Auto Heal (Repair) в значение On. Если такое здание пострадает более чем на 50 %, все свободные ремонтники (те, кому вы собственноручно не отдали какой-либо приказ) сбегутся, как по звонку 03, и будут колдовать до тех пор, пока объект заботы не станет как новенький. К тому же здания и техника в состоянии ремонтироваться сами, правда, только в состоянии полного покоя.

При организации круговой обороны рекомендую не пренебрегать башнями. Вот про что стоит забыть, так это про лазерные заборы. Их надо строить на основе оружейных башен, забыв как страшный сон предлагаемые игрой force fence tower. Две башни, поставленные на одной прямой, автоматически соединяются непроходимой для войск противника стенкой. Ваши юниты ее, кстати, тоже штурмовать не пытаются. Чтобы на время убрать стенку, надобно кликнуть мышкой сначала на одной башне, потом на другой. Такая же последовательность действий включает лазерное поле.

У Sprawler'ов с круговой обороной дела обстоят получше, нежели у JDA. Дело в том, что у первых есть башня, стреляющая как по наземным, так и по воздушным целям. Вторым же приходится для этой цели возводить отдельные противовоздушные башенки, которые жрут энергию за здорово живешь и при этом совершенно не защищены от наземных атак.

Вместо того чтобы строить дополнительный завод, лучше проапгрейдить существующий до второго уровня, ибо вы не только получите доступ к новым юнитам, но и повысите скорость их производства.





Страшная штука на колесах мчалась, презрев расстояния, но не могла знать о том, что она скоро будет разорвана на куски, как старая, иссохшаяся грелка.

Дополнительная база организуется группой из двух, лучше трех, дроидов, естественно, охраняемых несколькими танками и пехотинцами. Первый дроид сразу же строит Construction Center и исчезает с концами, второй за это время успевает возвести две оружейные башни. Третьего дроида, если он есть, можно превратить в перерабатывающий кристаллы завод. Только не говорите, что вы возвели базу просто так и рядом нет месторождения кристаллов.

Кто сильнее: слон или кит?

В игре представлены юниты трех типов: космическая пехота, не менявшаяся со времен XXI века (привычные нам скафандры и бластеры), техника (танки, роботы и все, что движется и стреляет) и немножко кораблей. Первые строятся (нанимаются) в бараках; вторые на заводах; ну а третьи, понятное дело, в порту. Технику апгрейдить нельзя, зато ее разнообразие способно удивить даже бывалого стратега: у каждой стороны насчитывается около 20 различных юнитов.

С пехотой все понятно: даже сильнейшие ее представители на поле боя играют почетную, но короткую роль пушечного мяса. Отдельного упоминания заслуживают разве что снайперы, выносящие любого пехотинца с одного, максимум с двух выстрелов. Еще неплохо работают отряды летающих пехотинцев JDA, особенно в тех случаях, когда противник не озаботился строительством противовоздушной обороны. Группа из пяти-шести «летунов» идеально сработает против средств массового уничтожения, с успехом расстреляв с безопасного расстояния Sky Fortress или же Devastator. Другого применения пехоте нет, посему с апгрейдом бараков не спешите.

Лучшим юнитом на ранних этапах миссии станет вездеход-амфибия. Он не только в состоянии отбиваться как от наземных, так и от воздушных юнитов, но к тому же единственный из «подразделений» (естественно,



не берем в расчет летающую технику) способен перемещаться по воде. Пятерочка таких «амфибий», вынырнув из водоема, произведет настоящий фурор в стане противника. А если еще сочетать водные вылазки с воздушными атаками «летунов», то вы быстро доведете вражину до истерики.

Тяжелая техника у обеих сторон, по большому счету, одна и та же. Модели у юнитов разные, а характеристики те же самые. Есть по одному легкому танку и по одному тяжелому. Первые используются для разведки, вторые — основная ударная сила. Так и играем: артиллерия выносит башни, танки громят электростанции (в первую очередь именно электростанции), затем принимаются за Construction Center. Если противник не отстроит второй центр в течение 3 минут после разрушения первого, он проиграл.

Авиация в игре практически не используется. Разве что в том случае, когда играете с полным... новичком, который не построил ни одной противовоздушной башни. А так — ну что могут сделать несколько легких истребителей? Уничтожить одно-два здания, и то, если их никто не чинит. А бомбардировщики, хоть и обладают убойной силой, но летают очень медленно, и их практически всегда успевают вынести на подлете к цели.

Да, трехмерность игры не чисто декоративная, но функциональная, то есть юниты, стоящие на горе, обладают повышенной дальностью стрельбы и полностью неуязвимы для техники, находящейся уровнем ниже. Это не касается только артиллерии и авиации: и тем и другим абсолютно все равно, куда стрелять и зачем стрелять, главное — стрелять.

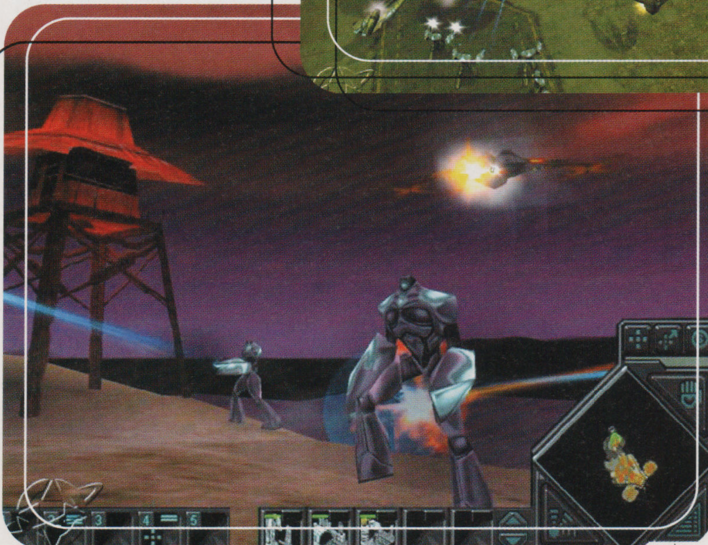
Рекомендуемая настройка поведения юнитов — терминатор. В этом случае ни один ваш солдат не сбежит с поля боя до тех пор, пока не получит такой приказ. Иначе же все ваши вояки имеют тенденцию «делать ноги», если у них остается меньше 20 % жизни.

Я думаю, совсем не обязательно говорить, что для успешной победы над врагом надо во всю использовать горячие клавиши. Наиболее полезна комбинация Ctrl + номер, позволяющая запоминать группу юнитов под циферкой от 1 до 9. Можно также использовать систему waypoint'ов, вызвав соответствующую закладку рядом с экраном радара. Накидав сложный маршрут патрулирования, скажем, для своих техников, вы можете более не беспокоиться о том, что они застрянут в узком проходе.



Просто пейзаж, но зато как красиво! Аж слезы на глаза наворачиваются!





Пехота на прогулке. Вид из первых рук прямо на первые ноги. Да, и так тоже можно. И ничего с этим не поделаешь — карма-с!

Маленькие и большие гадости

Вот о чем разработчики позаботились, так это о всевозможном супероружии. У каждой из сторон имеется специальная «святыня», позволяющая абсолютно безвозмездно чинить противнику всякие пакости. У Sprawler'ов это ряд заклинаний, поднимающих мораль и отвагу юнитов. Так, перед крупным сражением кастануть на группу своих воинов Berserk, что называется, сам бог велел. Противник пожалеет о своем появлении на свет. Правда, магический монстр (здоровенный бычара, дерущийся кулаками) не выдерживает никакой критики: ходит медленно, бьет не сильно и быстро подыхает.

JDA предпочитает брать умом и техникой. В арсенале воинов будущего завалялась пара нейтронных бомб. Электромагнитный импульс — исключительно полезная штука. Любая техника, попавшая в зону действия электромагнитного (пардон за каламбур) поля, в течение следующих пятнадцати секунд отказывается работать. А стайка дроидов-убийц наделает в лагере противника такой переполох, что ему уже будет не до вас.

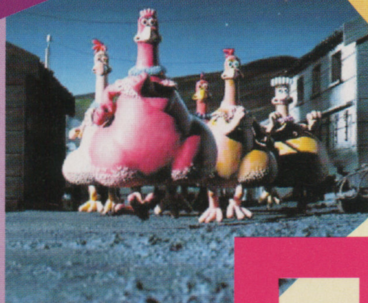
Однако же самой большой прелестью DR2 являются так называемые суперюниты. У Sprawler'ов это танк с ядерной боеголовкой. Он хоть и одноразового применения, и ездит медленно, но если уж доберется до базы противника, то все, миссия выиграна. Ибо, сдетонировав, снесет все находящиеся на экране строения, технику и юниты. Правда, если его подорвут у вас на базе, то... в общем результат будет точно таким же, только в победителях окажется противник.

Небесная крепость JDA — это помесь крейсера из Starcraft с черт знает чем. Медленно летает, медленно перезаряжается, слишком долго наводится на цель, но уж если выстрелит, то все, кто был под ней, моментально играют в ящик. Этакий мобильный вариант ядерного танка многоразового использования.

Ну и в довершение следует упомянуть о пехотинцах-специалистах. Это камикадзе, подрывники и шпионы. С первыми двумя все ясно, а вот infiltrators — местный аналог инженера. Весьма полезно бывает забраться на базу противника и захватить его электростанцию. Ядерную. А потом сразу подорвать.

Ну вот, пожалуй, и все. Автор намеренно не старался сделать полный обзор всех юнитов и всей игровой техники, ибо любой мало-мальски опытный стратег все поймет с первого раза. У меня создалось впечатление, что стратегическая модель игры достаточно стандартная, но играть все же интересно. И даже дух временами захватывает. Попробуйте как-нибудь во время жаркой битвы переключиться клавишей F1 на вид от первого лица, и вы поймете, почему мне понравилась эта игра.

MG





Птичья радость

Кур Несушкин

Паспорт

Chicken Run
Разработчик: Absolute Studios
Издатель: Activision

URL http://www.activision.com

Цыпа-цыпа-цыпа... Маленькие ощипанные цыплятки начали сбегаться к кормушке со всех сторон. Когда они подбегали ближе, дуло двустволки наводилось на их жирные тушки почти в упор, а палец неумолимо дергал спусковой крючок. Но тупые птахи вновь сбегались клевать бесплатную приманку.
Redneck...



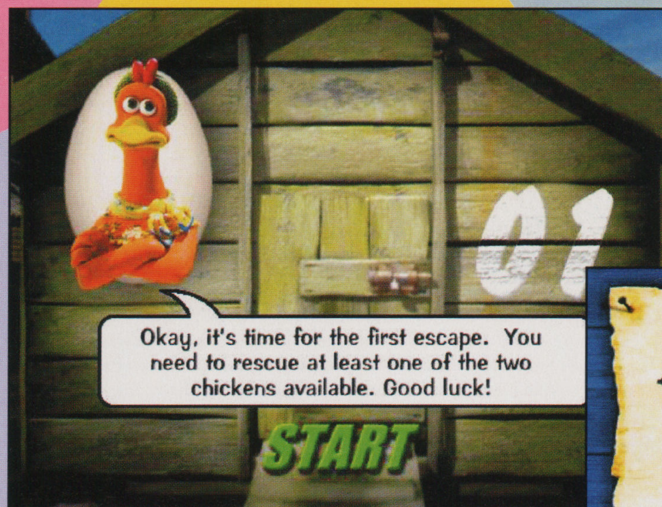


Spring Chicken... Курочки прыгают по надувному батуту. Игра до боли напоминает старого доброго «Веселого повара» из далекого детства.

Тупость куриного племени неоднократно упомянута в летописях дохристианской эпохи, да так и перекочевала в день сегодняшний в виде «куриных мозгов», «петушиного супа» и, простите, «куриного помета». И это при том, что куриное мясо мало того что диетическое, так еще и кормит добрую половину населения нашей планеты. Куры они, знаете ли, такие...

Куры в Америке — это вообще отдельный разговор. Практически во всех странах света известны и приобрели должную знаменитость чудные штатские окорочка, славные своей жирностью и умопомрачительной массой. В наименее развитых государствах до сих пор бытует мнение, что это ляжки лучших американских рысаков... Однако...

Далекий Йоркшир, год 1950. Две курицы (вернее, курица и петух), Джинджер и Роки, жили счастливой жизнью в одном из провинциальных курятников. Жили уже довольно долго (по меркам курицы два года — это ого-го сколько), но существование свое счастливым никак не считали. Ибо были они курами умом не обделенными и по всему птичьему двору слыли в буквальном смысле интеллектуалами. Соответственно и мыслили они



себя не на насесте в курятнике, а вовсе даже птицами свободными, живущими, как им заблагорассудится. Тут еще сверху снизошло озарение, что судьба рядовой птицы на ферме весьма далека от той, о которой мечтало подавляющее большинство населения «двора». А уж когда выяснилось, что ждет всех ни много ни мало, а острый топор да пень-колода на заднем дворе, то Роки и Джинджер не выдержали. И начали готовить побег...

Но были они курами все же общественными и родственников многих своих любили (кур, разумеется), и друзья у них имелись. Потому и не могли они бежать в одиночку, а решили организовать общественное мероприятие по извлечению подневольной птицы за пределы фермы и полному ее — птицы — освобождению. Чем незамедлительно и занялись. Планировали довольно долго, но однажды настал день, когда все было готово...

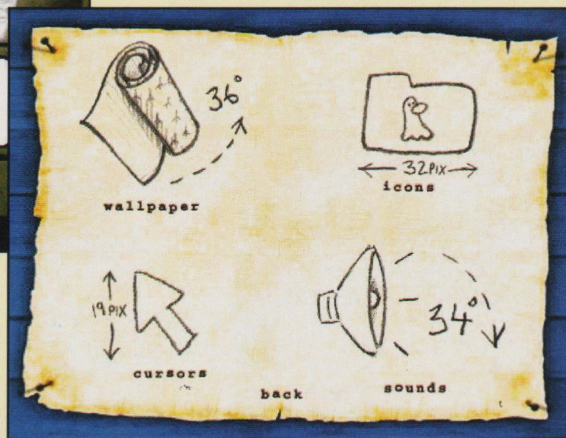


Это кратенькая завязка игры... хотя, игры ли? Вопрос вполне резонен, ибо Chicken Run продукт в высшей степени оригинальный. Одного из представителей этого «жанра» вы уже могли наблюдать в лице игры от товарища Кинга (само собой, Стивена). Но тот случай был скорее запущенным, нежели жизнерадостным, чего совсем нельзя сказать о нашем нынешнем подопечном. Chicken Run весьма хорош. Итак, перед нами очередной продукт, сочетающий в себе компьютерное развлечение и набор простеньких «примочек» для вашей операционной системы (догадайтесь, какой). Игровое вступилово начинается с зашибенного, но, увы, слишком коротенького мультика, после чего вы попадаете в игровое меню, откуда открывается выход сразу в несколько дополнительных подменю, о каждом из которых (и мы это сделаем) рассказать отдельно.

Но обо всем по порядку.

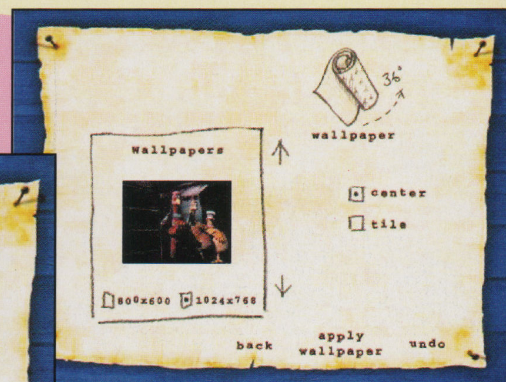
Spring Chicken. Это первая мини-игра, которая встретится нам в Chicken Run. Весьма, кстати, занятная. Помните, лет десять назад, когда компьютеров в нашей стране еще толком не было, продавались в магазинах такие маленькие приборчики развлекательного характера под мудреными названиями «Веселый повар», «Тайны океана», «Ну погоди» и многие другие (сейчас, кстати, тоже продаются). Так вот, данная мини-развлекаловочка больше всего напоминает игру «Веселый повар».

Различные курочки пытаются перебраться через территорию открытого двора с одного сарая на другой. Сами они, разумеется, летать толком не обучены и умеют лишь худо-бедно планировать. Причем в основном по вертикальной траектории. Скорость падения каждой отдельной курочки прямо пропорциональна ее массе, то есть жирные петухи сыпятся на землю довольно быстро, а вот куры потощее и падают помедленнее. Ну а снизу двора, управляемая вами, путешествует маленькая надувная подушка-батут, приземлившись на которую, курица подпрыгнет высоко в воздух, а не шлепнется на песок. Вот и нужно проследить, чтобы курочки не на землю падали, а приземлялись на мягкую резиновую подушку, причем делали это так, чтобы отскочить в направлении сарая — на противоположной стороне двора. С бурными криками и восторгом начинаем мы играть в это чудо, и первые три-четыре уровня пролетают на ура. А вот затем все становится значительно сложнее: отфутболивать и поддерживать тем самым в воздухе пять-шесть кур отнюдь не так просто, как может показаться, так что проигрыши неизбежны. А ведь с каждым этапом отводимое на прохождение время заметно сокращается, а число кур, которых нужно провести на противоположную сторону, растет. Так что приходится поторапливаться... без этого никуда.



Ну а в этой менюшке проживают курсоры, иконки, замечательные wallpapers и звуки, которыми можно с успехом заменить родную озвучку Windows.

Chickenizer. «Мал золотник, да дорог». Другого и не скажешь! И в этой субменюшке вас ждет куда как много сладких сюрпризов. Начинается все с набора совершенно потрясающих wallpapers. Не просто хороших, а прямо-таки настоящих шедевров. Красивейшие сценки из куриной жизни, и все это в духе незабвенного Neverhood (из пластилина). Как вам, к примеру, курица, скользящая по электропроводу на вешалке, глаза выпучены... у-ух... Или забойный цех... Да и проинсталлировать все это удовольствие можно нажатием всего лишь одной клавиши: вовсе не обязательно шарить по каким-либо менюшкам и подкаталогам. Но wallpaper — это, конечно, хорошо, но далеко не единственное, что есть в этом меню. Вторым пунктом у нас идет Icons. Да, это именно они — иконки с вашего Рабочего стола. Кликайте на понравившейся, выбирайте место, куда хотите ее «приклеить», и Chicken Run сама настроит все, что нужно. После выхода из игры все уже будет исполнено в лучшем виде: никакого копания в настройках Windows и прочей тяго-





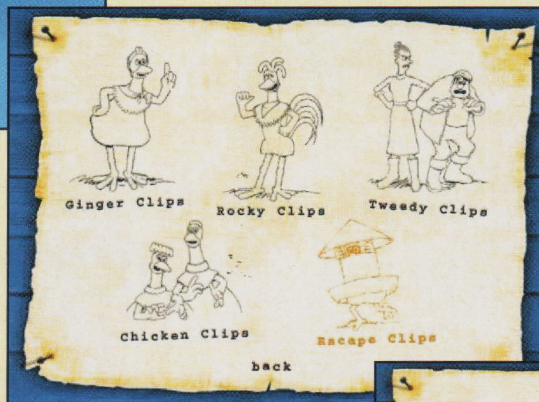
Мувики. Их много, и все как на подбор: один краше другого. Смотрите, товарищи разработчики игр, как надо рисовать и анимировать настоящие мультфильмы...



мотной работы вам проделывать не придется.

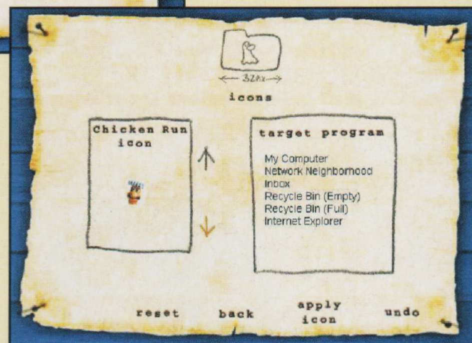
Следующие на очереди — Cursor. Полагаю, никаких особых объяснений этот пункт не требует — курсоры и все. Но действительно весьма прикольно елозить по экрану курсорчиком в виде куриного яйца, самой курицы, пера или еще какой околопетушиной дребедени. Устанавливается это очень просто и непринужденно — одним щелчком мыши. Ну и на сладкое у нас остался Sound — набор «голосов» для озвучки «оконных» операций: кукарекания там всякие, звуки клевания зерна и много еще чего. Инсталлируется все тем же единственным кликом на кнопочку install. Короче, классный подборчик всякого барахла для вашего рабочего места. Прочие подобные поделки обычно отличаются выраженной рекламной направленностью подобных вещей, чего никак нельзя сказать о Chicken Run: никаких рекламных проспектов и надписей на wallpapers. Красота!

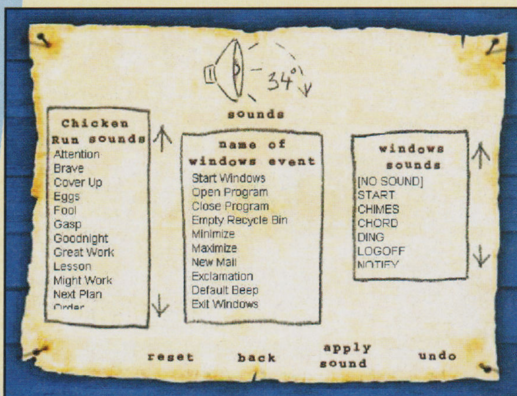
Fowl Play. Об одном неплохом мувике в статье уже упоминалось (тот, что в начале). Так вот, в этой директории собрана целая куча этих самых мувиков. И все посвящены тяжелой жизни куриц (и не только) на птичьем дворе. Причем все весьма даже прикольные: не факт, что вам они понравятся больше, чем мультфильмы из того же Worms, но все равно сделаны весьма достойно. Видно, что аниматоры и художники постарались.



Egg Savers. Тут тоже все ясно из названия. Это скринсейверы. По сути они работают с теми картинками, которые вы можете проинсталлировать в виде wallpapers (правда, более низкого разрешения). Скринсейверов всего три: still, escape и plans. Наиболее приятный из них, пожалуй, последний, но и первые два очень даже...

Chicken Run. А это та часть продукта, которую сами разработчики-унд-издатели предпочли назвать игрой. Что ж, мы склонны с ними согласиться, хотя и Spring Chicken вполне могла бы занять это место, но... Суть игры в следующем. Вид сверху: видна часть птичьего двора, состоящая из достаточно узких проходов (для более полного понимания смотри скрины), в которых понарыты ямы (глубина в данном случае не важна, ибо для курочек любая яма губительна). Соответственно, куры начинают свое путешествие из одного края экрана в другой (вид сверху). В ямы им попадать настоятельно не рекомендуется, ибо погибнут. Чтобы подобной неприятности с нашими-унд-вашими подопечными не случилось, над ямами рекомендуется размещать различные «досточки», которые бывают двух типов: из металла и дерева. Как первые, так и вторые могут иметь самую различную форму: так что игра по сути представляет весьма оригинальную вариацию на тему «Трубопровода» (в англ. Варианте — Pipeman). Но одно дело положить «досточку», и совсем другое, как очередной курице вздумается по ней пройти. Ну, во-первых, проходов по уровню обычно несколько. Ямы встречаются на каждом из путей. А нужные «доски» просто так на дороге не валяются: приходится их активно тасовать, перекладывая с одной ямы на другую и затем, когда на экране появится очередная пернатая бестия, обратно. По какому пути пойдет очередная курочка? Да по какому угодно — это уже от ее «настроения» зависит. Так мало того, что эти куры в разные стороны бродят, так они еще и весят по-разному — те, что потяжелее, с легкостью продавливают более хрупкие деревянные досочки, обрушиваясь вместе с ними на дно ямы. Прежде чем доска упадет, она некоторое время мигает, в это время у вас есть шанс успеть доску заменить, но вот, когда начинают мигать две-три доски одновременно, успеть все практически невозможно. Хорошо еще, что почти на каждый уровень кур дается с некоторым запасом, в противном случае задача была бы попросту невыполнимой. За прохождение начисляют очки, а по факту провала вас заносят в табличку рекордов, которую затем можно с гордостью демонстрировать приятелям и знакомым.







Вот такая забавная игра — Chicken Run. Да и не игра вовсе, а программа для развлечений. В отличие от многих похожих, по-настоящему качественная. Побольше бы таких! MG



Приветствия!
Вот мы и снова тут. То есть здесь. Между прочим, среди здесь и между тут — это три большие разницы. Кстати, о пчелах. Вы знаете, что эти замечательные насекомые входят в число первых космонавтов на нашей планете (да, заразил меня господин Резников космической направленностью)? Нет? А напрасно. Еще до Гагарина в космос были отправлены разные там улитки, червяки и прочие тараканы, но несомненно, что главную роль во всем этом многовидовом коктейле играли пчелы. Дело в том, что ученые никак не могли понять — почему эти милые животные делают соты только шестиугольной формы? Может быть, это международный заговор, призванный изменить весь наш мир, сделать так, чтобы им правили пчелы, которым надо просто дать шанс для развития своего в принципе недюжинного интеллекта, который пока просто дремлет, ожидая момента... Наступит день, когда знамя Пчелиного Разума взовьется над планетой, и тогда для Земли наступят новые времена!

ОБОЙМА

Скорее всего, отправку пчел в космос инициировало международное тайное общество, которое хочет со временем привести к власти этих насекомых и стать у них верными слугами, людьми, которые будут доносить мнение тиранов-насекомых до сознания рабов-людей.
Смысл этого мероприятия заключается в том, что, когда пчелы захватят власть на Земле, они смогут с полным на то основанием утверждать, что именно они попали в космос первыми, что люди всегда были лишь вторыми... Именно так пчелы будут рассказывать тем инопланетным расам, которые заинтересуются сложившейся ситуацией. Раса, которая еще на заре своего развития сумела покорить другую разумную расу, заслуживает, как минимум, уважения.
К чему это все? Как, вы не поняли? Это — вступление к обойме.

С уважением
Данила Матвеев

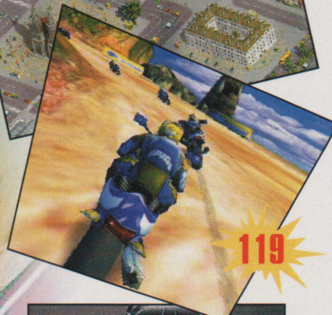


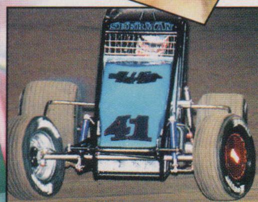












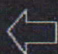






Окружение «бассейнов», пожалуй, самая невзрачная головоломка в игре, но все равно достаточно интересная. В данном случае «зеленый» явно лидирует, но у «красного» все еще остаются шансы на победу — времени еще достаточно.



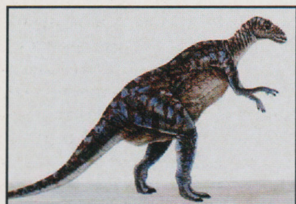


Мартовский Кот

DINOSAUR ACTIVITY CENTER

Детская динозаврология

С выходом «ящика Пандоры» все от того же товарища Пажитнова (и Microsoft) все стало совершенно ясно: большие деньги окончательно обосновались в индустрии паззлов. Ну и само собой тут же пошли различные разделения и подразделения на отрасли, поджанры и прочая узкая специализация. Одной из первых отделилась «отрасль» **детских паззлов**, и именно она на данный момент является самой прибыльной в жанре.



Паспорт

Dinosaur Activity Center

Жанр:	logic
Разработчик:	Disney Interactive
URL	http://www.disney.com
Издатель:	Disney Interactive
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	32 Мбайт

Ведь вовсе не каждый любящий отец, придя в магазин, отважится прикупить юному воющему чаду тот же Quake, а вот приобрести красивую, безобидную, да еще и что-нибудь развивающую игрушку — это всегда пожалуйста. А в том, что эта поделка что-нибудь в малых карапузах да развивает, можно не сомневаться (тот же Quake развивает реакцию, а прочие игры вне зависимости от жанра что-нибудь другое, например остеохондроз поясничного отдела позвоночника от долгого сидения в одной позе за монитором).

Не удивительно, что компания Disney быстро поняла что к чему и вложила немалые деньги в производство игр. Сначала были профинансированы простенькие аркады «по мотивам», а затем дело дошло и до паззлов.

Dinosaur Activity Center. Игра представляет собой по сути сборник из нескольких достаточно простеньких головоломок, удовольствие от которых могут получить не только карапузы дошкольного возраста, но и взрослые дяди-унд-тети. Чтобы не путаться в названиях и сущности отдельных головоломок, мы разберем их по порядку, в хронологической игровой последовательности. Но для начала несколько слов о предыстории игры.

Помните, был такой мультик про приключения маленьких динозавриков, которые утеряли своих родителей и отправились в дальнее и опасное путешествие на их поиски? Так вот, история игры полностью соответствует мультяшной. Те же малыши-динозавры (только немного других видов), то же длинное путешествие, только на сей раз по долгой дороге паззлов-головоломок. А в конце, как всегда, будет хеппи-энд. Итак, о самой игре.

Lemur Love Match. Перед нами большое-большое дерево, больше всего напоминающее столетний дуб или, в крайнем случае, баобаб (по размерам уж точно). С ветвей этого гиганта растительного мира свешиваются толстые лианы, на каждой их которых висят цветы. Смысл

головоломки состоит в том, что каждый цветок на дереве имеет себе пару (представлен в двойном экземпляре). Кликнув на любое из соцветий, вы тем самым окрашиваете в его цвет курсор, ну а дальше достаточно просто отыскать подобный цветок и кликнуть на него, после чего можно приступать к поиску следующей пары. Кажется, просто. На деле же есть два фактора, существенно осложняющие решение головоломки. Первый — это время, которое неумолимо накручивает стрелки по циферблату. Чем сложнее уровень, тем меньше его — времени — отведено на прохождение. В дополнение к этому цветы постоянно закрываются (в этот момент их расцветки не видно) и открываются уже в другом месте (как бы меняются местами друг с другом). Поэтому реакция и наблюдательность должны работать постоянно, без остановки. Первый уровень простой, а дальше по нарастающей.

Следующей головоломкой в игре представлена Colossal Fossil Face Off. Больше всего этот паззл напоминает игру в шахматы. По крайней мере, ассоциация достаточно стойкая: доска 9X5, фигуры (в данном случае динозавров), походовый режим. Играют две команды — хищные динозавры против травоядных, причем игроку можно играть только за травоядных. Фигурки динозавров различаются по количеству хитпоинтов, а одному из них (случайным образом) в начале матча выдается яйцо. Динозаврика с яйцом внутри необходимо отыскать и атаковать любой своей фигуркой. После чего игра считается завершенной. В случае победы вам продемонстрируют сценку из жизни ящеров и перейдут на следующий уровень сложности.

Iguanodon Pond-a-thon. Не сказать, что эта головоломка какая-то особенно выдающаяся. Она из разряда тех, что придумываются от выраженного недостатка лучших идей. Два динозаврика, как оголтелые, носятся по полю, создавая все новые и новые «бассейны». «Бассейн» считается построенным, как только будет обложен камнями в форме прямоугольника. Выигрывает построивший больше всего «бассейнов».

Styracosanrus Spelunker. Игра представляет собой помесь между игрой «линии» и простым арканоидом. Звучит заманчиво? На деле все не менее весело. Есть замкнутое пространство, в котором расположены «кубики». Вы управляете летающим мячиком, которым нужно ударять по «кубикам». В «кубиках» запрятаны «кружки» (по четыре штуки в каждом). При каждом ударе эти кружки активируются (по одному на каждый удар). Как только в одном ряду окажется три и более «кубиков» с одинаковым числом «кружков» внутри — они исчезают. Просто? На самом деле время подхлестывает весьма ощутимо начиная с третьего-четвертого уровня.

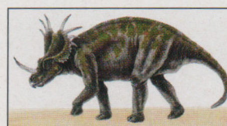
Lone O'Dinos Puzzle Maker. Как вы, наверное, уже догадались по названию, это встроенный в игру создатель паззлов. Разработчики посчитали, что тяга к творчеству маленьких гениев должна найти свой выход именно в этой опции игры. Первым делом тут можно создать фон для будущей головоломки (выбор весьма разнообразен и велик, так что потенциал для творчества огромен). Дальше необходимо создать самого главного героя — динозавра. Помимо многочисленных уже готовых моделей, имеется возможность собрать динозаврика из подручных частей. В наличии имеются различные варианты голов, конечностей, корпусов (читай туловище) и хвостов. Синтезировав части от разных видов динозавров, можно получить воистину уникальную разновидность, а не ограничивать себя классическими тирексами и трицератопсами. Следующим этапом необходимо задать/выбрать «голос» вашего героя. Что приятно, просто берете микрофон и записываете рык самостоятельно (соображаете, как тут можно приколоться ;-)). Потом создаете собственную предысторию к паззлу. Ну и наконец, запаковываете все это удовольствие в отдельный файл и посылаете товарищу на «посмотреть». Прямо Creatures какие-то.

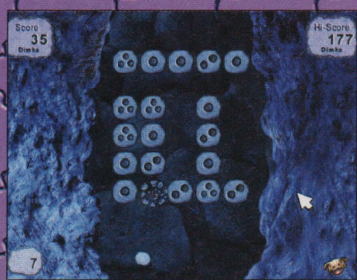
Все. Вот такая неординарная игра получилась у Диснея. Что удивительно, никаких особых нареканий она не вызывает. И интересная она, и графика в ней неплохая (мультяшная и яркая, а главное — забавная), музыка и звук тоже на уровне (веселые). Короче, играть всем, даже взрослым, но только в том случае, если вам нравятся логические игры, в противном случае — не стоит. По крайней мере, эта игра вполне может быть отнесена к тем, с которых стоит начинать знакомство с миром компьютерных головоломок (особенно для детей). MG

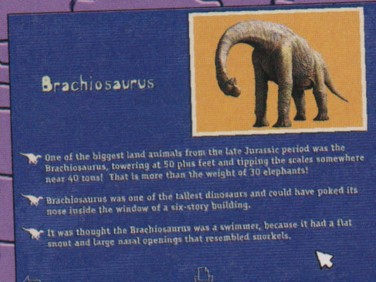
Эта игра вполне может быть отнесена к тем, с которых стоит начинать знакомство с миром компьютерных головоломок (особенно для детей).



Не раз упоминавшееся в статье сравнение цветов. Они периодически закрываются, а открывшись — меняются местами. От этого головоломка становится значительно сложнее, чем кажется с первого взгляда.

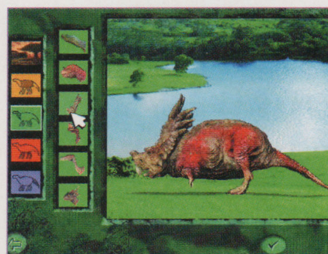




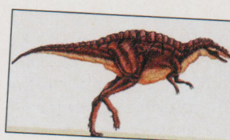


Кадр из встроенной в игру мини-энциклопедии. При знании английского детишки могут почерпнуть довольно много полезных сведений о жизни доисторических ящеров.





Конструктор. Создание динозавра из частей. Удовольствие от этого занятия — весьма даже не малое, а главное — можно отослать результат творчества другу.



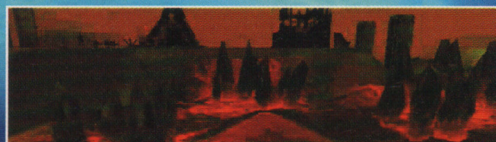
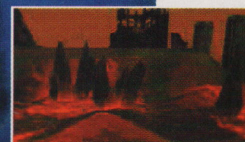


Довольно симпатичный набор логических игр, объединенный одной тематикой — динозаврами. С таким же успехом это могли быть курицы или кухонные комбайны, однако создатели решили ограничиться динозаврами и правильно сделали — созерцание доисторических рептилий отвлекает человека от размышления по поводу ординарности самой игры.







Николай Барсуков

DARK REIGN 2

Десять полигонов

Наверное историки разберутся в причинах произошедшего этим летом обвала огромного количества стратегических игр, возможно, свою роль сыграла повышенная солнечная активность, которая, по утверждениям ученых, продлится, как минимум, до конца года. Невзирая на причины, следствия остаются — просто вал игр, гордо претендующих на звание «Лучшая стратегия на трехмерном движке». Среди них есть очень неплохие, даже такие, которые, пожалуй, запомнятся любителям жанра, но, к сожалению, есть и **явные аутсайдеры**, судьба коих предрешена. На мой взгляд, именно к таким играм и относится вышедшая недавно Dark Reign 2.



Паспорт

Dark Reign 2
Жанр: RTS
Разработчик: Pandemic Studios
URL www.activision.com
Издатель: Activision
Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Несмотря на заслуженного разработчика, несмотря даже на знаменитого издателя, игра оставляет чувство сильной обиды и глубокого разочарования. Почему же все оказалось так запущено? Попробуем разобраться. Начнем, как всегда, сначала, ведь известно, вначале было слово.

В данном случае словом является сюжет, просто поражающий своей новизной и оригинальностью. Итак, начало 26 века, человечество, подумать только, окончательно сгубило экологию планеты и медленно загибается в жутких мучениях. Однако не всем жителям некогда голубого шарика живется одинаково, есть, оказывается, ряд людей, которым удалось устроиться несколько комфортнее остальных. Ну естественно, революционная ситуация налицо и группа товарищей, отличающихся повышенной инициативностью и ненавистью к тем, у кого воздушные фильтры получше, развязывает активные боевые действия. Другой стороне просто не остается ничего другого кроме как дать отпор мародерам. Вот, собственно, и весь сюжет.

Первым делом нам предстоит выбрать одну из враждующих сторон, для этого было бы неплохо узнать о них поподробнее, итак участники:

JDA. Плохие ребята. Это как раз те самые благополучно устроивши-

еся, которые не дают спокойно спать всем остальным. Отличаются от своих оппонентов более утонченным телосложением пехоты и обилием воздушных видов вооружений. Стратегия победы заключается в установлении господства в воздухе. Видимо, несколько более технологически развиты, хотя возможно это только чисто визуальное впечатление.

Sprawlers. Местные люмпены. Злобные ребята, характеризуются крепостью тел и слабостью мозгов. Последний вывод сделан чисто путем наблюдений за их бестолковыми действиями. В воздухе не сильны, зато имеют массу тяжелой, наземной техники. Побеждают путем тотального выравнивания всего живого гусеницами своих танков.

Несмотря на кажущуюся неповторимость, стороны практически одинаковы по характеру геймплея,

Разборки происходят на поверхности, называющейся трехмерной лишь номинально.

Как и в любой подобной игре, здесь присутствует ресурс. Он один, здорово смахивает на тибериум из C&C, только кристаллы красного цвета и несколько крупнее. В остальном все абсолютно также: строим очиститель, завод, запускаем харвестер, строим на заводе еще один харвестер, запускаем его. Тактика скучная, но опробованная, а потому беспроигрышная, главное, все это нам уже хорошо знакомо, и нет необходимости вникать в суть экономических процессов. Если харвестер куда-то едет, значит все в порядке, если стоит — ищи пробку в городе или засаду на месторождении. Заимствованием такое положение вещей уже не назовешь, ведь это раньше, во времена клонов, говорили: «Это взято из игры такой-то» — плагиат чистой воды. Теперь это уже, на-



Это местный ресурс, никакими примечательными особенностями не обладает, даже солдатики не умирают, проходя по этим красным кристаллам, как в C&C.

личность, каковую и предстоит потратить... А на что же нам ее предстоит потратить?

Все на то же. Те же пехотинцы простые, пехотинцы навороченные, танки легкие, средние, тяжелые, самолетики просто и самолетики с прибамбасом. Абсолютно ничего оригинального не предвидится, если только вы не фанат качать апдейты с сайта разработчика, где исправно появляются очередные технологические чудеса из разряда техники и зданий. Базовый комплект сер, как утро стрелецкой казни, это касается абсолютно всего, от первого солдатика до последнего дома. Весь зверинец, оставшийся еще с первой Дюны, гордо вышагивает по угловатым просторам, под квадратным небом к тупой цели. Но, может, они хоть нарисованы хорошо?

И не надейтесь! Свобода, которую движок подарил камере, сделала ее (камеру) только несчастней. Масштабирование позволяет рассмотреть такие детали, о суще-







даже принципиальные отличия в техническом оснащении не дают игре шанса хоть немного приблизиться к тому идеалу, который был задан некогда Starcraft'ом, где три враждующих стороны почти представляли собой три разные игры, настолько были непохожими как чисто тактические, так и чисто внешние особенности.

Разборки происходят на поверхности, называющейся трехмерной лишь номинально, так как ничего похожего на трехмерную поверхность той же «Земли 2150» здесь нет и в помине. Угловатая, покрытая невзрачными текстурами, абсолютно статичная доска с торчащими квадратными деревьями не особенно впечатляет. Сами карты настолько маленькие, что о длительных миссиях не приходится и мечтать, если, конечно, за компьютером не ваш сын пяти лет от роду. Среднее время освоения такой карты не превышает десяти минут, так что можете себе представить, какова плотность застройки. Это не касается миссий в городах, там, сами понимаете, проехать негде.

верное, можно назвать каноном жанра.

Итак, по листу гофрированной жести уверенно шествуют толпы сборщиков, волокущих в родные закрома драгоценный ресурс, черт, забыл, как он называется, а, впрочем, что это меняет? Ресурс мгновенно превращается в чистую на-

Вот они, будущие жители Земли. С виду и не скажешь, кто из них более пострадал от загрязнения окружающей среды. Уроды редкостные.



ствовании которых наверняка не подозревали даже разработчики. Каждый предмет, не прикрепленный намертво к грунту, состоит навскидку максимум из десятка полигонов, которые еще к тому же отчаянно глючат в местах стыков. Зрелище настолько завораживающее, что играть возможно только на наибольшем удалении от грешной земли. Беда только в том, что как раз в этот момент сама земля предстает во всей красе. Золотой середины выявить не удалось, о чем я с прискорбием вам и сообщаю. Но вернемся к незакрепленным предметам, то есть танкам и прочему военному оборудованию. Мало того что оно безобразно нарисовано, оно ведь к тому же еще постоянно движется, а этого зрелища вынести уже просто невозможно. Более косолапых солдат мне видеть не доводилось, впервые именно в этой игре мне пришлось лицезреть аж шесть юнитов одновременно зацепившихся за один угол! Серьезно, причем они все стояли в одной клетке и выглядели, как осьминог, собравшийся на войну. В принципе обычно техника все же



Сначала возникает как бы идея здания, которая потом постепенно обрастает полигонами. Впрочем, полигонов не так уж и много, так что здание остается здорово смахивающим на бумажный макет руки неизвестного, но очень молодого (около пяти лет) скульптора.

стесняется проезжать друг сквозь друга, из-за этого часто возникают несуразные ситуации. Задать свежепостроенным единицам место сбора нельзя, а сама она так и норовит закрыть именно подъезд к очистителю ресурса. Если вы где-то вдали от базы ведете активные боевые действия, то зачастую обнаруживаете, что источник денег перекрыл какой-то наглый солдатик, которому именно на пути у харвестеров приспичило дожидаться приказа. Сами машинки пытаются уступить дорогу друг другу, но как только в этот процесс вовлекается более двух единиц техники — все, надо разбирать вручную. О поведении в бою можно было бы рассказать отдельно, но вы, наверное, уже и сами догадываетесь, насколько сообразительны ваши ребята. Этот недуг не оставил в стороне и противника. Его техника точно так же находит короткую дорогу через всю карту и застревает в собственном городе. Однажды я неожиданно легко выигрывал миссию, а, войдя в город противника, обнаружил, что там, похоже, еще с начала миссии так и не смогли разъехаться два харвестера и танк.

Масштабирование позволяет рассмотреть такие детали, о существовании которых наверняка не подозревали даже разработчики.

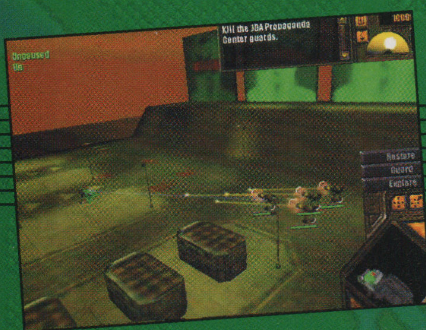
Экран наполовину загроможден чудовищно разросшимся интерфейсом, большая часть которого вам никогда не понадобится, найти возможность отключить хоть часть этих невероятных кнопок не удалось, может, вам повезет больше, если вы отважитесь за это взяться. В результате мы как бы видим саму местность в щель между верхними и нижними приборными панелями, лично меня охватило чувство беспричинной тоски, что здорово смахивает на приступ клаустрофобии. Словно этого мало, камера ведет себя, как подкупленная врагом. Управление абсолютно неестественное и непохоже ни на что из встречавшегося ранее. Несмотря на то что уже давно и мирно сосуществуют сразу несколько вполне приличных вариантов управления свободной камерой, разработчики решили подойти к делу творчески. В результате найти плавный поворот камеры вокруг точки настолько трудно, что первое время держать в кадре сражающихся практически невозможно. Кроме того, при некоторых движениях камеры напрочь теряется возможность скроллинга экрана, и это несколько раз становилось фатальным.

Под занавес нельзя не сказать несколько слов о самом игровом процессе. Он очень интенсивен. То ли это вызвано маленькими картами и как следствие быстрым их освоением, то ли тупостью противника и его неспособностью дать достойный отпор вашим тупым, но мощным армадам. Игра проходится за очень короткое время и не оставляет в душе ощутимого следа.

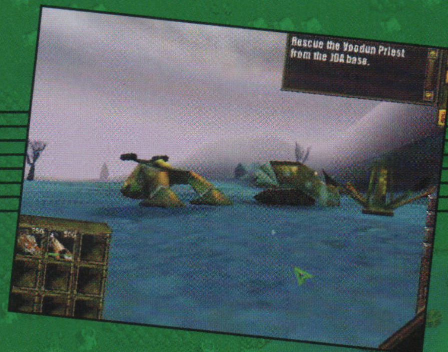
Кстати, если вы прошли ее за одну из сторон, то уже видели все карты, так как суть миссий отличается, а вот место действия остается.

Не совсем понятно, на что именно рассчитывали люди, вложившие свой труд в создание игры. Одно можно сказать с уверенностью, своего места в анналах игровой индустрии этой игре не занять. Dark Reign 2 станет разве что бледной пародией на своих сверстников, таких, как тактически безупречный Ground Control или невероятно красивая «Земля 2150». Наверное плохие игры существуют для того, чтобы на их фоне еще ярче засверкали хорошие. Поэтому скажем им спасибо хотя бы за это.

От редактора (который ответственный): классический пример материала, где мнение автора не совсем совпадает с мнением большинства. «Стеночнику» игрушка приглянулась. 



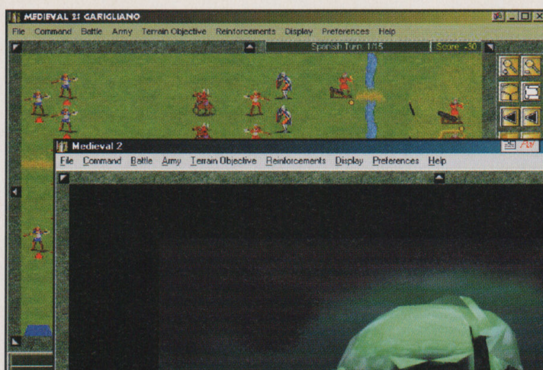




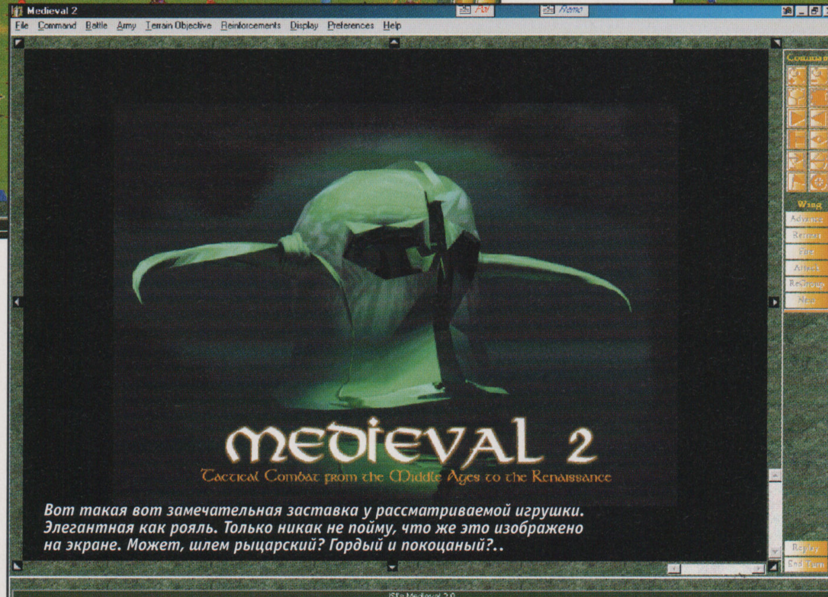
Размеры интерфейса вызывают острое желание выйти на улицу, посмотреть на небо и вдохнуть воздух полной грудью. Клаустрофобия?



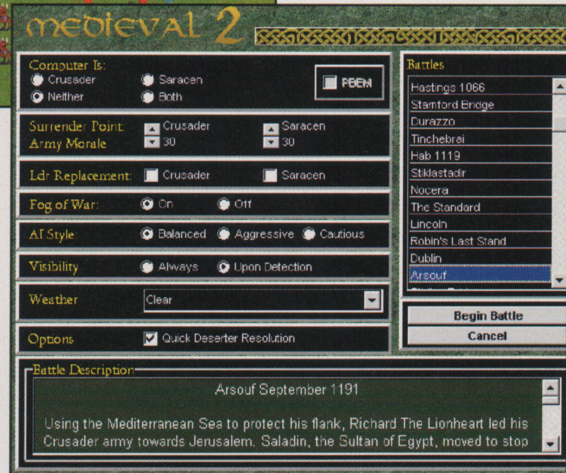
! Продолжение некогда довольно популярной стратегии в реальном времени, которое полностью переползло в 3D, да там и осталось. Неплохая игра с целым рядом недочетов, однако если для вас красота при определенных условиях может быть важнее содержания, то игра вам понравится. Разнообразие юнитов и ландшафтов в сочетании с адекватными системными требованиями.







Вот такая вот замечательная заставка у рассматриваемой игрушки. Элегантная как рояль. Только никак не пойму, что же это изображено на экране. Может, шлем рыцарский? Гордый и покоцаный?..



Это, ясное дело, окошко выбора всяких штук. Тут вам и туманы, и снег, и дождь, и военный коммунизм. Интерфейс несложный. Разобраться в нем — пара пустяков. Главное, хотя бы одного игрока назначить человеком (вами), а другого — компьютером. Это сверху слева.

MEDIEVAL 2

Клапан Закрытый

Нехорошее лето

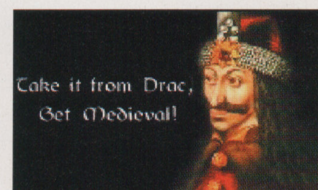
Есть в нелитературном русском языке слово — «непруха». У меня такое отнюдь не забавное чувство, что таки она меня посетила. Незаметно подкралась и позвонила в дверь. Вот как это называется, когда глубокоуважаемый тобой ответственный редактор требует написать два обзора, и обе игрушки оказываются **пошаговыми стратегиями**?

Не то чтобы мне так уж не нравились пошаговки, просто я напрягся. Потому что первая мне активно не понравилась. Но мы, авторы, люди подневольные, поэтому я безропотно обругал злую судьбу и воткнул диск с новой игрушкой в системник. И немедленно заинсталлировал.

Потом рассмотрел коробку. А там, в самом видном углу, чуть ли не адским пламенем горело название разработчиков и, по совместительству (холодом по сердцу...), издателей. Скромное такое название — Incredible Simulations. Холод по сердцу объясняется просто: коли фирма-разработчик сама издает свое произведение, значит никто из крупных издателей не захотел или не смог его (произведение) купить для последующей весьма разрекламированной распродажи. «Не смог» — такое случается, но редко, когда, например, фирма-разработчик большая и уверенная в своих силах. Чаще, к сожалению, происходит «не захотел».

Вот тут мои черные подозрения начали стремительно крепнуть: скромное название Incredible Simulations (в вольном переводе — «обалденные симуляторы») в списках больших и уверенных фирм в моей картотеке как-то не значится. А подозрения, видать почуяв мои сомнения, немедленно выкинули новый флажок: если игрушка называется Medieval 2, значит, где-то, по определению, должна быть и некая Medieval с индексом «один»! Название знакомое, точно знакомое, но что-то как-то мне... Ах, да! Была же такая Get Medieval! Пару лет назад была! Делал ее Monolith вроде бы. Про подземелья всякие, с варварами, валькириями и прочими гномами. Забавная такая игрушка. А вот просто Medieval — такого я не упомню. И, что знаменательно, никто из моих друзей-профи-геймеров тоже не упомнил.

И еще что-то странное у них (разработчиков-издателей) с историей. Или у меня. На обложке написана громкая такая фраза: «тактические бои со Средних веков до

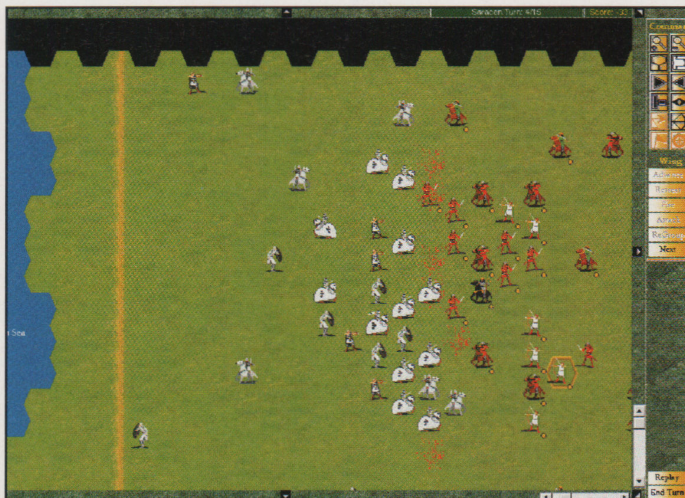


Паспорт

Medieval 2
Жанр: походовая тактическая стратегия
Разработчик: Incredible Simulations
URL www.incrediblesimulations.com
Издатель: Incredible Simulations
Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт

Ренессанса». Странный период, не находите?..

Ну да ладно, бог с ней, с гипотетической первой частью, все равно ревивить вторую. С историческими определениями тоже погодим, может, им так в школе преподают... Итак, игрушка проинсталлирована, дальше наступает радость геймера — выбор параметров. Ну, с этим просто: это мы все умеем. Напряжение нарастает: предстоит выбор сценария. Ого, этого у них есть — всего тридцать баталий, каждая из которых гордо обозначена как в высшей степени историческая. А названия-то какие: Hastings, Arsouf, Hab, Durazzo, BraveHeart, Tichebrai, Stiklasadir, Nocerra, The Standard, Lincoln, Dublin, Agincourt, Patay, Arbedo, Barnet, Hericourt, Fornova, Garigliano, Formigny, Ravenna, Novara, Biococca, Ceresole, Dracula... Особенно последнее приятно, навевает замечательные ассоциации.



Играть сарацинами против крестоносцев — черная и неблагодарная работа. У них и оружие потяжелее, и расстановка классическая — лучники спереди, конники сзади. А мои гаврики какие-то малохольные, у них все наоборот.



Вот как тут воевать? Когда перед тобой твое собственное укрепление? Оно же мешает! И сидишь перед ним, как кот перед телевизором, и ни шагу налево, ни шагу направо...



Battle Report for Turn 4

	Crusader	Saracen
Men Destroyed	57	36
Surrendered	0	0
Deserted	17	17
Total Lost	74	53
%Lost	8	5
Units Destroyed	0	0
Surrendered	0	0
Deserted	1	1
Total Lost	1	1
%Lost	2	2
Victory Points	5	2

Battle Status: Decisive Crusader Victory

CancelGame | Ok

После каждого хода выскакивает вот такая табличка. Тут написано «репорт». Нужно сказать, для того чтобы действительно играть, этот репорт совсем не нужен. Он дает пищу к размышлениям, причем совершенно некалорийную.

Вообще Средние века — период благодатный. Там этих баталий можно было набрать не то что

Стандартизация армий в Medieval 2 достигла максимума. Абсолютного и космического. Они там все одинаковые — и воины ислама, и бравые европеоиды графа Дракулы.

тридцать, можно было и пятьдесят набрать, но тридцать, согласитесь, звучит очень нехило. Тем более все реальные, это же счастье Александра Казакова (пусть земля ему...)! Радость любого любителя истории! Тридцать сценариев, это же минимум на месяц безмятежной нирваны!

Ну я и загрузил какой-то из них. И тихо начал ехать крышей.

Э-э, простите, год-то нынче какой?! Вроде бы как миллениум какой-то справляли! А это что за странность?! 16-битная графика, говорите?!

Вам случалось падать в старый сундук? И дышать ароматами славного прошлого пополам с нафталином? Не случалось? Если не случалось, обязательно бегите в ближайшую компьютерную лавку и покупайте себе Medieval 2! В жизни нужно испытать максимум приятного и интересного (не нарушая при этом существующее законодательство)!

Предо мной раскинулось поле битвы, сотканное из шестиугольничков. Не простых таких шестиугольничков, а замысловатых. Вид в игрушке строго спереди сверху, и, по всем законам, шестиугольнички должны быть вытянутыми справа налево или, в худшем случае, слева направо. Перспектива, понимаете ли. Так нет же, в Medieval 2 шестиугольнички вытянуты спереди назад или, если угодно, сзаду наперед. Вот такая новация.

В шестиугольничках всякие солдатики. Нет... Не всякие. Я, конечно, понимаю, что есть в армии такая штука, как униформа. И что стрижки у всех одинаковые. Стандартизация армий в Medieval 2 достигла максимума. Абсолютного и космического. Они там все одинаковые — и воины ислама, и бравые европеоиды графа Дракулы. Ну, может, оружие иногда держат в разные стороны (вправо или влево). Но это изыск.

Опаньки, вот я и попался. Это они все с виду только такие одинаковые. А на деле у каждого солдатика есть (внимание!) душа! Кликнешь на солдатике хитренько, и душа выворачивается наизнанку. Тут вам и сила, и боеготовность, и моральные качества, и еще всякая муть. За душами полагается следить, ясное дело, нам, любимым. Прозеваешь какую чер-



Так начинается битва. Если непонятно,что за юнит, просто кликните на нем мышом, сразу откроются все тайны мадридского двора. Расставлены юниты так, что я бы только врагу этого пожелал.



Это я играю за сарацинов. Против крестоносцев. Не все же коту масленица… Вот я пытаюсь перестроиться по хитрой ганнибаловской схеме — чтобы, значит, и по центру перерезать гадов, и с флангов обрушиться всей своей страшной силой.

воточинку, мало не покажется. Обидятся и давай сдаваться. А то и вовсе сбегут в никуда.

Так, теперь об игровом процессе. Вы в шахматы играли когда-нибудь? А в шашки? Так вот: в Medieval 2 все совсем не так.

Получаем поле битвы и расставляем там своих подопечных. Когда это делаешь в первый раз, в тебе еще теплится надежда на то, что где-то в глубине нашей генной памяти еще хранится замшелый полководческий талант. Потом это проходит. Солдатиков можно строить, конечно, как угодно, но лучшая тактика — тупо разместить их стройными шеренгами и уповать.

Уповать есть на что. После расстановки нам позволяется сделать ходы. Ходить лучше в сторону противника, иначе войну ни в жисть не выиграть. Перед хождениями обязательно лезем в душу солдатикам. Кто подустал — того лучше меньше двигать, кто морально расслабился — того (эх, заградотрядов нету…) передвинуть морально устойчивым за спины. Еще можно группировать, поворачивать, атаковать, стрелять и предпринимать прочие тактические маневры. А потом компьютер делает свои ходы, и обычно в вашу сторону. Вот тут как раз самое время уповать, ибо по окончании хода компьютер начинает СЧИТАТЬ. Кто как ходит, что кем движет, кто как кого топором долбанул, где у кого копье с повышенной суковатостью, кто наступил на кротовую нору и прочие неожиданности. Короче, сплошное AD&D, вот только на редкость без всяких драконов и подземелий. Мы уповаем, компьютер воюет. И так всю игру. На сколько хватит упований. Правда, считает компьютер достаточно быстро. Если, конечно, ваши максимальные аппаратные способности хотя бы соответствуют минимальным игрушечным требованиям. Так что упования длятся достаточно часто, но кратковременно.

А больше там и делать нечего. Это я вам как великий стратег «Цивилизации» говорю и даже как великий тактик всякого «Джагед альянса». Поля исторических битв (тридцать штук, не забыли?) отличаются потрясающим однообразием. Видать, великие полководцы Средневековья все учились в одной и той же ЦПШ и у одного-единственного учителя НВП (начальной военной подготовки, кто не знает). А потом наступил Ренессанс, и это безобразие благополучно закончилось. Но до этого исторического момента девелоперы не дотянули.

Поля исторических битв отличаются потрясающим однообразием. Видать, великие полководцы Средневековья все учились в одной и той же ЦПШ и у одного учителя НВП.

Может быть, в следующей игре? В Medieval 5?..

Несколько напрягают системные требования. Ну за каким, чтобы хуже не сказать, этой игрушке 233-й пень понадобился? Считать что ли много чего надо? Тогда почему достаточно 16 метров памяти?.. Загадка из загадок.

Не могу удержаться от резюме, грешен. Графика гнусненькая. Звук чудовищный. Играбельность нулевая. Купить и отдать врагу. И спокойно съесть его ужин. Ему ужин больше не понадобится.

К сожалению, мои самые худшие опасения подтвердились. Это лето — не лучший период в истории походовых стратегий. Нехорошее такое лето… MG







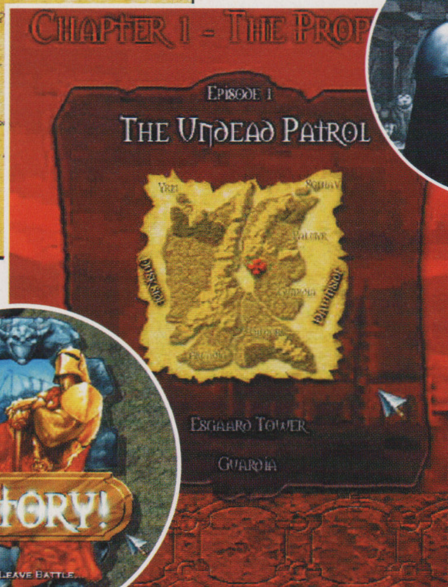
Первая кровь. Вон она, по центру. К сожалению, моя. То есть не совсем моя, моего сарацина бедного. Укатали сивку крутые горки…



Бегут, бегут крестоносцы! Мораль у них плохая, не то что у моих славных детей ислама!

Гадость. Сочетание отвратительной графики (вернее, практически ее отсутствие), омерзительного звука, отстойного геймплея и прочих радостей извращенца делает эту игру первым кандидатом на роль жертвы на символическом (и вместе с тем гипотетическом) празднике «Отстой гадостный». Если вам надо что-либо, чем можно ночами пугать соседей — Medieval 2 вам понравится.












Barsick

WARLORDS BATTLECRY

У войны недетское лицо



Довольно интересным продуктом разродились создатели целого ряда известных походовых стратегий, разработчики из фирмы SSG. Их серия игр Warlords завоевала уважение самых отъявленных, можно сказать хмурых, стратегов. И вот в один прекрасный день такая серьезная и уважаемая в определенных кругах контора неожиданно выпускает Warlords Battlecry.

Паспорт

Warlords Battlecry

Жанр:	RTS
Разработчик:	SSG
URL	www.ssg.com.au
Издатель:	SSI
Системные требования:	
ОС:	Win98
Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	64 Мбайт

Нарушая все сложившиеся традиции, эта игра представляет собой столь ненавистный настоящим спецам жанр стратегии в реальном времени и, словно этого мало, еще и включает в себя сильный RPG-элемент. Кстати, даже сами создатели признаются, что данное произведение ни в коем случае не продолжает их знаменитую серию, а, наоборот, выходит как бы ей в противовес, в качестве своеобразного эксперимента. Можно себе представить, что скажут по этому поводу вышеупомянутые хмурые стратеги, однако ведь не ими одними жива индустрия, вполне может статься, что игра найдет себе поклонников среди менее задвинутой на шестиугольниках аудитории.

Итак, в одной сказочной стране опять что-то не поделили несколько рас. Извечная борьба Бобра и Зла (простите, Добра) протекает во Вселенной Warlords, кстати, пожалуй, это единственное, что объединяет Warlords Battlecry игру с предшествующими. Враждующих сторон в игре множество; обычный набор из двух-трех оппонентов разработчики, видимо, посчитали недостаточным, и вот на свет появились: лесные эльфы, высокие эльфы, темные эльфы, люди, орки, гномы и т. п. Только вы, ради бога, не подумайте, что вам так просто дадут выбрать расу. Ничего подобного! В режиме кампании вообще можно играть только за людей. Хотя небольшой выбор все-таки есть — выбор специализации героя, которому предстоит повести победоносные полки в последний бой. Собственно, именно в этом и заключается тот самый ролевой элемент: героя можно прокачать, сделав из него сильного мага или могучего воина. Само присутствие на поле этого выдающегося персонажа удваивает силы ваших солдатиков, а в случае его гибели кампания будет бесславно проиграна.

Целью миссии, как правило, является уничтожение того или ино-

го вражеского подразделения либо строения. После выполнения этого задания вам дают шанс повысить характеристики, если, конечно, вы заработали необходимые очки опыта. Кроме того, между битвами вполне можно нанять пару отрядов. Ну, типа, они прибились к вам под влиянием вашего невероятного очарования или что-то в этом роде. Так постепенно формируется отряд личных телохранителей, кочующий вслед за вами из миссии в миссию. Помимо них, в начале каждой миссии вы получаете определенное (очень небольшое) количество крестьян, способных строить необходимые здания. (Только строить, поскольку добывать ресурсы они не будут.) Когда вы захватываете очередную шахту или лесопилку, она

Warlords Battlecry — абсолютно плоская, плоская настолько, что невольно вспоминаешь первую «Эпоху Империй».

Battlecry — абсолютно плоская, плоская настолько, что невольно вспоминаешь первую «Эпоху Империй». Эта нетленка, выпущенная в свое время конторой, имя которой не принято произносить вслух, вдруг ожила в новом творении ребят из SSG. Именно тогда, дай бог памяти, лет пять назад, все это было как раз таким. Плоский, как стол, ландшафт, по которому осторожно пробираются спрайтовые человечки. Правда, теперь к человечкам прибавились орки и эльфы, но это абсолютно не исправляет впечатление от увиденного.

Никто не спорит, и солдатики нарисованы неплохо, и игра не тормозит (еще бы она тормозила!), но все же это уже вчерашний день. Если бы игра вышла на три года



Что же выбрать? Путь Света и Путь Тьмы, вот и весь выбор. Впрочем, этот вопрос практически все уже давно сделали, так что остается только кликнуть в кнопку и продолжать в том же духе.

рактер. Так что следует отметить полный провал по графике и идти дальше.

Звук неплохой. Вполне приличные мелодии не однообразны и, ка-







автоматически, совершенно без посторонней помощи, начинает работать на пополнение казны.

Кроме таких узкоспециализированных крестьян-строителей доступен целый список совершенно стандартных подразделений типа лучников, рыцарей и прочего (см. Age of Empires), для производства которых необходимо возвести соответствующие здания. Помимо всех вышеперечисленных персонажей вы непременно встретите участников вашего текущего квеста. Как правило, это могучие, хотя и вполне смертные воины, которые в начале каждой миссии объясняют, что от вас требуется, и подводят под это солидное моральное обоснование. Получается довольно нудно, да что делать? Вот такие они эти геройские дела. Кстати, гибель любого из этих зануд влечет за собой мгновенное окончание игры.

Теперь о. Игра стратегическая, так что можно было бы ожидать от нее всего того красивого, что принято реализовывать в современных играх данного жанра. Однако именно здесь и кроется самое интересное. Дело в том, что Warlords

раньше, то она произвела бы фурор (и то в основном за счет ролевого элемента), однако это произошло именно сейчас, когда мы уже видели Ground Control и Earth 2150. Сегодня уже никого не устроит подобная графика, разве что отъявленных ролевиков, но и они вряд ли оценят игру, где ролевой элемент носит вспомогательный ха-

Первая стычка. Кто это? скелеты? А наверху, естественно, некромант. Эта компания кочует по всем играм. Ладно, уж здесь-то я вам конец положу...



жется, даже контекстно-зависимы. Батальные звуки тоже вполне ничего, с душой сделаны. Это то, что касается лязга мечей и стонов врагов. В целом нормально, но можно и лучше — вот, наверное, самая объективная оценка.

Что касается интеллекта как ваших, так и вражеских солдат, тут особых нареканий нет, хотя и раздражает регулярный приход вражеского представительства, состоящего из строго определенного количества солдат, через строго определенные промежутки времени. Приходят они посмотреть на ваш город, а называется это, видимо, «атакой» врагов. На то, чтобы зайти с другой стороны, их соображалки уже не хватает. Впрочем, заблудившихся подразделений замечено не было, так что бог с ним, с интеллектом, пусть живет.

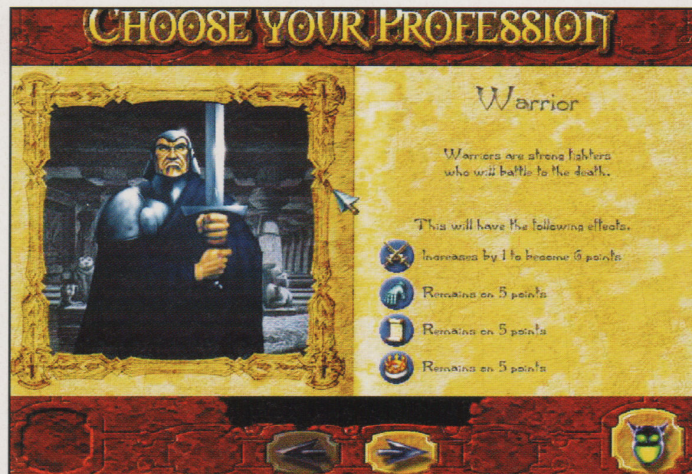
Теперь об игровом процессе. Ну все основное, присущее, так сказать, жанру, осталось нетронутым. Нам придется собирать четыре вида ресурсов, строить всевозможные здания, затем их апгрейдить и прочее, и прочее. Стратегия победы заключается в скорейшем на-

коплении самых мощных в данной миссии человечков и устройстве глобальной потасовки. Управлять этим действом затруднительно, так как подразделения сразу перемешиваются, и выделить в толпе определенного солдатика — сильно нетривиальная задача.

Хотя в принципе ничего сложного в самой игре нет, если вы уже играли в RTS (любые!), значит, и в эту сможете, причем легко. Самое интересное, что постоянно приходится балансировать на грани желаемого и дозволенного. Ваш герой обладает приличным количеством жизни и вполне способен один справиться с небольшим отрядом противника. К тому же его подопечные — простые воины — рвутся в бой, но только в непосредственной близости от своего командира (выслуживаются, что ли?). Все это говорит о необходимости личного присутствия в каждом мало-мальски крупном сражении, однако иногда героя все же убивают, а это гамовер. Вот и борешься с желанием засунуть его куда-нибудь в самые недра города и окружить двумя линиями обороны. В этом случае пропадают впустую все добытые кровью способности вроде магии или лидерства. У противника тоже есть герои, и они не сидят на месте. Разница лишь в том, что у него героев много и он продолжает играть, даже если все они уже отправились в Страну Вечной Охоты.

Нам придется собирать четыре вида ресурсов, строить всевозможные здания, затем их апгрейдить и прочее, и прочее.

Мужик с плаката «Выбери себе профессию!!!». Правда, круто? Это ведь они про нас с вами. Ты, мужик, мечишко-то положи, не люблю я из-под меча выбирать.









Домики, конечно, красивые, но что-то уж больно нефункциональные. Однако все мы знаем, что в сказке все можно, даже такой нереальный замок имеет право на существование... и функционирование.



Если бы не налет RPG'овости, то игра бы вообще отправилась из роддома сразу в крематорий, а так хоть оригинально, кто-то, наверное, даже поиграет неделю-другую.

Вот добрались и до выводов. Честно говоря, непонятно, как разработчикам пришла в голову мысль взять за основу спрайтовый движок, что ими двигало, простите за каламбур. Эпоха «Империй» уже прошла и вряд ли кто-то хочет вернуть ее назад, так что выбор явно неоправдан.

Введение ролевого элемента должно было оживить игровой процесс, сделать его интересным для максимально большой аудитории. Затея хорошая, но нельзя забывать, что такие опыты уже делались и ни к чему особо дельному не привели. Это не остановило разработчиков и спасло игру от полного провала. Если бы не налет RPG'овости, то игра бы вообще отправилась из роддома сразу в крематорий, а так хоть оригинально, кто-то, наверное, даже поиграет неделю-другую. Однако герои все же не вытягивают всю игру, не удается забыть ни о спрайтовых солдатиках, ни о плоском поле.

Мы можем простить подобное HOMM3, но это совсем другая игра. MG

«Красота спасет мир, даже если она и спрайтовая!» — вероятно, думали разработчики этой игры. И ошиблись... но ошиблись совсем ненамного. Игра довольно тривиальная, еще один «крепкий середнячок». Очень крепкий. Поиграть в нее, безусловно, можно, другой вопрос, что экстаз при этом занятии испытать непросто. Зато время свободное будет чем занять.



Василий Параллельный

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

Талантливое проклятье

На дворе сентябрь — пора сбора урожая. Когда речь идет об индустрии компьютерных игр, зачастую вполне уместна аналогия с сельхозработами. В элеваторах растут горы зерна, а в магазинах пополняются опустевшие за лето полки. Взаимосвязь этих процессов пусть изучают те, кому это положено, нас же интересует результат. А что приготовили нам игровые Мичурины? Какие **новые гибриды** должны поразить наше воображение на этот раз?





Спешу вас успокоить: несмотря на принявшие характер эпидемии массовые эксперименты с жанрами, продолжают выходить игры, отвечающие всем классическим канонам. Так что вместо ставших уже обычными рассказов об очередном кровосмесительном творении мы поговорим о самой что ни на есть классической RPG. Речь пойдет о «Проклятых Землях» — новой игре от компании Nival, которую издала «1С» лично! Казалось бы, что еще можно выжать из жанра, вроде уже столько сказано на эту тему, столько золотых страниц вписано в историю игровой индустрии! Однако есть еще прекрасные идеи и люди, способные их воплотить. Чтобы не показаться голословным, перехожу прямо к делу.

Герой наш — вовсе не рыцарь в блистающих доспехах, а скорее простой, да к тому же потерявший память дикарь, неизвестно как оказавшийся на полном опасностей острове. Именно он пройдет с вами по всем игровым локациям, по далеко не линейному сюжету, пытаясь вернуть себе память.

Мир разделен на замкнутые астральные объекты, каждый из которых удерживает от гибели великий маг. Магия играет огромную роль в жизни обитателей этих островов, поможет она и вам. Три основные магические школы ждут

Паспорт

Проклятые Земли

Жанр:	RPG с элементами стратегии
Разработчик:	Nival
URL	http://www.1c.com
Издатель:	«1С»
Системные требования:	
ОС:	Win98
Процессор:	Pentium II 233 МГц
RAM:	46 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

вашего внимания, их непременно предстоит изучить, чтобы не сгинуть без следа.

Как я уже говорил, перед нами классическая ролевая игра. Герой, имеет набор основных характеристик. Эти показатели подлежат развитию как путем накопления опыта, так и магическими средствами. Спутники персонажа, а в игре будут и они, также обладают рядом показателей, растущих с накоплением опыта. Интересна система распределения очков опыта между членами группы: идея заключается в том, что весь экспириенс, накопленный командой, складывается вместе, а потом распределяется в соответствии с разумностью каждого. Подход довольно нестандартный, однако он не лишен определенной логики. Еще один момент: ваши спутники будут покидать вас не только в случае своей смерти, но и при путешествии на другой остров. Оказавшись в новых землях, вам снова придется заводить себе друзей и подбивать их на опасные приключения.

Перед нами классическая ролевая игра. Герой, имеет набор основных характеристик. Эти показатели подлежат развитию.

Вполне естественно, что в ходе мероприятий различной степени кровопролитности вы будете добывать самые разнообразные предметы. Они складируются в общий для всей группы багаж, и использовать, рассмотреть, продать, починить и все остальное вы сможете, только находясь в городе или деревне. Передавать предметы в ходе выполнения задания также нельзя, отсюда вытекает необходимость тщательной предварительной подготовки каждой акции. Специализация персонажей тоже играет немаловажную роль, так, например, наличие мага поможет вам при отражении магических атак, а сильный воин всегда сможет противостоять грубой силе.

Хорошая игра не может обойтись без своей изюминки, есть она и в «Проклятых Землях». Имя ей — конструкторы. Смысл сушеной виноградины заключается в том, что есть возможность самостоятельно конструировать как предметы, оружие, броню и многое другое оборудование, так и заклинания. Причем два эти процесса можно объединить!



Конструктор предметов. В оружие и доспехи вполне можно вложить парочку заклинаний.

Например, у вас есть ряд предметов не самой первой необходимости. Вы вправе разобрать их на составляющие материалы и чертеж, с помощью которого можно собрать аналогичный предмет, но уже из других ингредиентов. Вы только вообразите, какой простор для фантазии предоставили нам разработчики! Идея socketed-предметов в Diablo 2 просто отдыхает! Теперь мы можем сами, в соответствии с личными пристрастиями и объективной необходимостью, мастерить все свое оборудование. То же касается и заклинаний, манипуляция ими происходит путем удаления или прибавления различных рун, каждая из которых обладает своим волшебным действием. Набор мага может быть не менее индивидуальным, чем отпечатки пальцев! К тому же руны можно встраивать и в предметы, таким образом вы получите волшебные доспехи, магическое оружие и многое другое.

Согласитесь, такая идея просто не может не увлечь. Добавьте к этому два десятка игровых локаций, три совершенно различных мира, нелинейный сюжет, закрученный как на детективной, так и на романтической основе — чувствуете подступающую радость?

Под нетривиальный сюжет и нестандартный геймплей нам еще











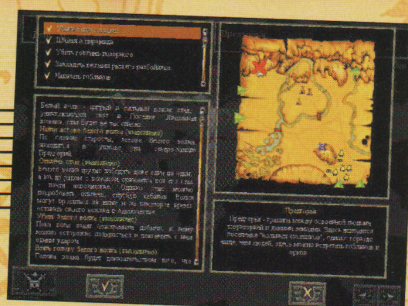
Конструктор заклинаний. Именно здесь вы сможете построить необходимый лично вам магический набор выживания.

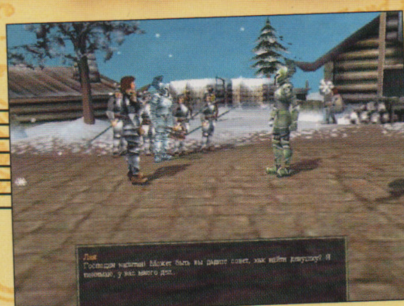
подвели основу из симпатичной графики. Полностью трехмерный движок, возможность свободного управления камерой, масштабирование, поддержка всех разрешений, занятные спецэффекты, связанные в первую очередь с применением различных заклинаний! Движение персонажей безупречно, такое впечатление, что разработчики не поленились обвешать датчиками даже кабанов, которых так много в игре, — именно так и должны двигаться и нападать кабаны! А ведь в игре помимо них масса самых разнообразных монстров. Не подкачал и рельеф, удивительные по своей реалистичности, мягко переходящие друг в друга ландшафты, полностью трехмерная растительность, развалины старинных циклопических построек… Перечислять можно долго, но, поверьте, лучше видеть это самому.

Перед нами пример игры, разработчики которой не погнались за модной сегодня идеей смешения жанров, а, наоборот, попытались выжать максимум из уже привычного.

Волк. Это несчастное животное угораздило стать моей первой жертвой. Покойся с миром, вот только шкуру отдай!









С одинаковой любовью сделаны и лес, и заснеженные горы, и безводная пустыня. Вода одна из самых красивых, что вам доводилось видеть в играх. В нее спокойно можно войти и посмотреть, как преломляется изображение. Полностью отсутствует туман. Конечно, это не могло не сказаться на системных требованиях, но результат, безусловно, того стоит. Только похвалить можно и реализацию погодных условий, дождь крайне реалистичен. Кстати, и поведение монстров сильно зависит как от погоды, так и от времени суток, в игре есть и они.

Звук прекрасно передает все тонкости происходящего, начиная со звукового фона локации и заканчивая контекстно-зависимой музыкой. Музыка крайне приятная, да к тому же доступна на диске в виде MP3. Большего, по-моему, и желать нельзя.

Нельзя не сказать пару слов об интерфейсе игры. На первый взгляд экран загроможден массой всевозможных сведений, начиная со списка доступных заклинаний и заканчивая текстовой панелью, комментирующей все ваши действия. Однако очень быстро понимаешь, что все ненужное в данный момент можно спокойно убрать, причем делается это в один клик.

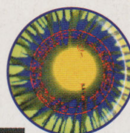
В игре присутствует полноценный мультиплеер, поддерживающий все основные режимы соединения. Так что вполне можно пощупать за мягкое брюшко соседа на предмет ценных вещей и всего остального, что выпадет из его остывающей тушки.

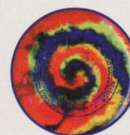
Перед нами пример игры, разработчики которой не погнались за модной сегодня идеей смешения жанров, а, наоборот, попытались выжать максимум из уже привычного. Достигли ли они успеха? Безусловно. Игра с таким уровнем реализации, основанная на проверенной временем идее, имеющая свою, оригинальную особенность, способную увлечь массу народу, просто обречена на успех. Я уверен, многие захотят купить «Проклятые Земли», а, поиграв, поставят ее на свою «золотую» полочку, ту самую, в которую лезешь, когда хочется чего-то ТАКОГО! MG

Напоминает альпийские предгорья, очень симпатичная локация, для кого-то она станет любимой.



Очередная разработка компании Nival в сотрудничестве с «1С» принесла свои плоды — и довольно симпатичные. Они предстали в виде «Проклятых Земель» — нетривиальной игры, которая не попала в мегахит скорее по привычке: отечественный продукт и все такое… Нет, есть там недостатки — но играть с удовольствием они совершенно не мешают, и это главное!









Barsick

INNOVA DISC GOLF

Летающие тарелки атакуют



Паспорт

Innova Disc Golf
Жанр: симулятор тарелочного гольфа
Разработчик: Wizard Works
URL www.wizardworks.com
Издатель: Gt Interactive
Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт

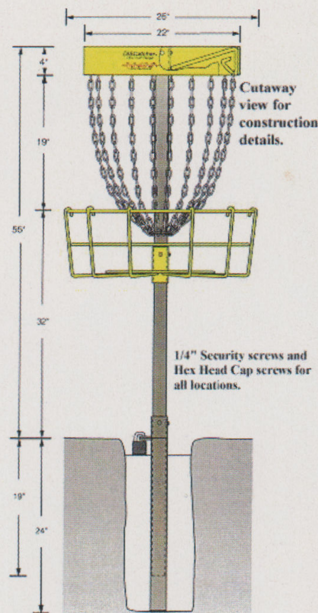
Дождались! Нет, пока еще не симулятора штангиста, но уже близко к тому. Иногда просто диву даешься, насколько богата человеческая фантазия и насколько **бесчеловечна фантазия** некоторых разработчиков. Правда, через некоторое время понимаешь, что ничего на этом свете просто так не бывает, все происходит по целому ряду причин, в основном коммерческих.

Дело в том, что у нас сегодня в меню очень необычный продукт. Что же в нем необычного? — спросите вы. А необычен сам факт выхода в свет подобной игры. Все мы видели симуляторы гольфа, да что там говорить, даже Microsoft отличилась на этом поприще, но сегодня речь пойдет не об обычном гольфе, а о дисковом. Стоит рассказать о нем чуть подробнее, поскольку я уверен, что основная часть нашей читательской аудитории и в глаза-то ничего подобного не видела, а тут играть предлагают. Суть этой не самой распространенной игры заключается в том, что на обычном поле для гольфа с установленными вместо лунок корзинами проводится игра, напоминающая своими правилами гольф, но с одним исключением: вместо мячиков и клюшек здесь играют летающими тарелочками. Все помнят это популярное некогда пляжное развлечение — ловко запущенная тарелочка вполне могла пролететь довольно большое расстояние.

Согласитесь, для игры в нее самым подходящим местом является именно поле для гольфа, там большие открытые пространства и нет окон, которые можно разбить. Но кидать тарелочку просто так быстро надоедает, вот для этого и установлены корзины. Цель игры заключается в прохождении всего поля путем забрасывания тарелочек в корзину. Причем сделать это надо, как и в гольфе, за минимальное количество бросков. Игру эту нельзя назвать, особо популярной, но у нее есть свои приверженцы, а раз есть люди, которые в это играют, значит должны быть и люди, которые делают для первых спортивный инвентарь. Вот тут мы подходим к вопросу мотивации. Понять смысл разработки и выпуска в продажу симулятора, подобного Innova Disc Golf, можно, только узнав смысл слова Innova. Дело в том, что это название фирмы, занимающейся производством всего необходимого для этой странной игры. Вот теперь все начинает вставать на свои места. Заказная игра, призванная увеличить сбыт тарелочек,

корзин и всего, что еще нужно для полноценной игры. Вот такая история. Наверное, именно так делаются деньги, но, с другой стороны, кто будет в это играть? Цена, объявленная за коробку с игрой, на сайте разработчика составляет без малого 20 баксов. Впрочем, весь тираж, скорее всего, будет раздарен в рекламных целях каким-нибудь оголтелым фанатам, и дело не только в самой игре, но и в некоторых особенностях самого игрового процесса, но об этом чуть позже.

Корзина выглядит приблизительно так, вот только есть у нее один недостаток. Дело в том, что тарелочки пролетают сквозь цепочки, как нож сквозь масло. Может, это так правилами предусмотрено?



Нельзя не сказать несколько слов о физической модели игры. Она странна ровно настолько, чтобы усомниться в рассудке разработчиков, которые ее сделали.

В игре мы имеем четыре поля по 18 лунок... тьфу... корзин. Дело происходит в живописном месте, отдаленно напоминающем поле для игры в гольф. Присутствуют всевозможные проблемы в виде деревьев, озерков и прочих препятствий, кроме того, дует беспрестанный ветер, тоже здорово осложняющий жизнь. Вот в таких условиях нам и придется покорить эти проклятые 18 корзин. Правила классические, кому сильно интересно — может посмотреть любой гольф. При первом запуске игра интересуется вашим именем, полом (!) и рабочей рукой (в смысле правша вы или наоборот). Зачем ей знать ваш пол и рабочую руку, непонятно, однако она очень настаивает. Наверное, дело тоже в каких-нибудь коммерческих ходах, о которых мы и не подозреваем. Правда, какая разница в тарелочках для правшей и тарелочках для левшей — непонятно. Может, они квадратные какие-нибудь?

Первое, что необходимо сделать перед броском, — выбрать тарелочку. Вот тут мы переходим к самому интересному. Казалось бы, какая разница между двумя тарелочками? Огромная! — утверждают разработчики (хотя, скорее, заказчики). Оказывается, существуют тарелочки не только для левшей, но и для дальних бросков (облегченные), для условий ветреной погоды (наоборот, утяжеленные), для точных бросков (непосредственно в корзину) и еще тьма всевозможных кусочков пластика, каждый из которых, заметьте, стоит денег. Именно в связи с этим рекламное дело в игре поставлено на широкую ногу. Каждая тарелочка представлена в лучшем виде, есть фотография, основные характеристики и прочее, и прочее... нет только цены, но ее, я уверен, вам с удовольствием подскажут в любом магазине Innova. Все тарелки завлекающе раскрашены, имеют собственное имя типа Hammer Head или, на худой конец, Banshee, одним словом — коммерческий продукт, освещаемый средствами мультимедиа. Но пора поговорить о самой игре, о том, как же все это выглядит.

А выглядит все это крайне мерзко. Обещанный полный 3D на деле оказывается полным его отсутствием. На фоне статичной картинки, напоминающей фотообои, располагается несколько шкал, отвечающих за скорость ветра, расположение тарелочки в момент броска относительно вертикали и горизонтали (от наклона все и зависит) и еще ряд второстепенных показателей. Тарелочку-то мы бросаем всегда с того места, где ее подобрали, значит, и картинку трехмерной делать совсем необязательно. Тем более что движок перекочевал из предыдущего шедевра конторы разработчика под названием Deep Hunter. Кто помнит — это такой симулятор охоты на оленей, тоже игра еще та была, видимо, изготовители оленьих манков заказали. Так вот, на этом абсолютно плоском заднике наклеена целая навигационная система, служащая для наведения тарелки и ее грамотного заброса.







Сложная ситуация, просто даже непонятно, как дальше быть. Но это только пока не поймешь, что иногда и сквозь деревья удается тарелочку бросить. Вот такие у них в Америке странные деревья.





FORMOZA®

НОВЫЙ teen station

Процессор	Intel® Pentium®III 850 MHz
Материнская плата	MB Intel i810E D810EMO
Оперативная память	128Mb PC100
Жесткий диск	IDE 20Gb IBM
CD/DVD ROM	12x DVD Hitachi
Дисковод	LS-120 2x Panasonic
Видеокарта	on board i810
Звуковая карта	on board PCI 128 Creative
Сетевая карта	on board 10/100 Intel 82559
Модем	PCI 56K
Cooler	FC PGA
Корпус	Flex ATX
Монитор	RoverScan

компьютер для настоящих игроков



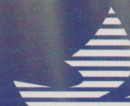
на базе самого современного стандарта от INTEL®

Flex ATX



только в магазинах «Белый Ветер»

ул. Никольская, 10/2	928-7392
Ленинский пр., 66	135-0006
ул. Маршала Бирюзова, 12	198-6023
ГУМ, 3-я линия	929-3159



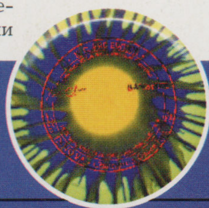
КОНЦЕРН БЕЛЫЙ ВЕТЕР



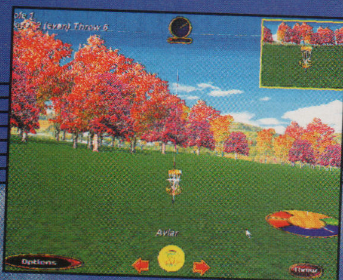


Вот как это выглядит в жизни. Что-то я своих соотечественников за таким занятием не видел...

Однако работает это все как-то странно. Тарелки будто обладают собственным характером и, несмотря на все наши усилия, летят в совершенно произвольном направлении. При уменьшении силы ветра ситуация несколько исправляется, но по-прежнему, для того чтобы забросить тарелку в корзину, необходимо встать к ней практически вплотную, чтобы исключить всякую возможность облета. В этой связи нельзя не сказать несколько слов о физической модели игры. Она странна ровно настолько, чтобы усомниться в рассудке разработчиков, которые ее сделали. Всю свою жизнь я полагал, что брошенное тело в условиях гравитации просто обязано двигаться по баллистической траектории, но, оказывается, все не вполне так. На этот раз нас пытаются убедить в том, что тарелочка, которая уже начала терять высоту, еще может ее набрать, пусть немного, но может. На каких физических принципах основывается такое поведение, непонятно, но налицо факт — тарелки не только произвольно отклоняются в сторону, но и не менее произвольно меняют высоту полета. Ну скажите мне, ради бога, как можно в таких условиях попасть в эту проклятую корзину?! Я совсем забыл сказать, что для наведения используется некое подобие теодолита, намек на высокую точность!



У нас игра не пойдет, это абсолютно очевидно. Во-первых, спорта такого нет, а во-вторых, наш геймер разборчивее.







Каких только расцветок, названий и прочего не придумали в Innova, да ведь еще каждая со своим характером.



Попалась! Ну теперь даже самая самостоятельная тарелка не увильнет от справедливого заключения в эту клетку.

Единственное, что оставило приятное впечатление, — звук. Правда, и он, видимо, перекочевал все из того же Deep Hunter'а. Птичьи голоса, шум ветра, одним словом, все настраивает на умиротворенный лад, здесь это крайне уместно, так как до бешенства дойти очень легко, пытаясь выбрать, навести, бросить и разглядеть, где упало.

Такая вот загадочная игра. Очевидно, что заказная, качество просто ниже нуля, остается только один вопрос — кто в это будет играть? Если посмотреть на это дело здраво, то это не реклама, а, наоборот, антиреклама получается. Я, например, просто не знаю, какого размера должен быть калач, чтобы заманить меня теперь на поле для этого необычного вида спорта. Просто превратили из несведущего в предубежденного, разве это реклама? Так что ребята здорово просчитались, хотя янки, конечно, не так привередливы, как авторы из MG, да и 20 баксов для них не деньги, так что, может, у них и продадут экземпляров сто.

Какая разница в тарелочках для правшей и тарелочках для левшей — непонятно. Может, они квадратные какие-нибудь?

У нас игра не пойдет, это абсолютно очевидно. Во-первых, спорта такого нет, а во-вторых, наш геймер разборчивее. Он всякую лажу себе впарить не даст, отобьется.



> **!** Странная компьютерная игра про еще более странную игру спортивную. Метание тарелочек по лункам на летних лужайках — на первый взгляд, все кажется абсурдным, но на самом деле что-то в этом есть... Другой вопрос, что большинство граждан с трудом воспринимают инновации, но ведь никто и не заставляет идти прямо сейчас в поле! Можно просто сесть за машину и покидаться тарелочками.

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ НАСТОЯЩИХ

teen

ИГРОКОВ

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ «ФОРМОЗА»

ТВОЙ ПРОРЫВ В ИНТЕРНЕТ



КОМПЬЮТЕРЫ teen НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR

FORMOZA®
www.formoza.com.ru

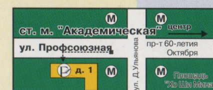
ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ

м. «АВИАМОТОРНАЯ»,
ул. Авиамоторная, 57
тел./факс (095) 234-2164 (5 линий)



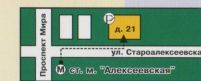
ФОРМОЗА-АКАДЕМИЧЕСКАЯ

м. «Академическая»,
ул. Профсоюзная, д. 1
тел.: (095) 124-2278, 129-6028



ФОРМОЗА-АЛЕКСЕЕВСКАЯ

м. «Алексеевская»,
ул. Староалексеевская, д. 21
тел.: (095) 234-2910 (5 линий),
283-2468, 283-0806



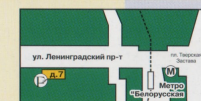
ФОРМОЗА-БАБУШКИНСКАЯ

м. «Бабушкинская»,
ул. Сухонская, д. 7А
тел.: (095) 472-6401, 472-7230, 472-4464



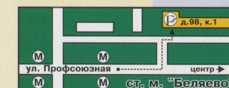
ФОРМОЗА-БЕЛОРУССКАЯ

м. «Белорусская»,
Ленинградский пр-т, д. 7
тел.: (095) 257-1036, 946-1756, 946-1771



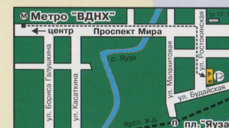
ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО

м. «Беляево»,
ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
тел.: (095) 330-1301, 330-1312,
330-1322, 330-2434, 330-2767



ФОРМОЗА-ВДНХ (платф. ЯУЗА)

м. «ВДНХ», платф. Яуза,
ул. Ростокинская, д. 9
тел.: (095) 181-3964, 181-4554, 181-1995



ФОРМОЗА-ВВЦ

м. «ВДНХ», ВВЦ (50 м от центр. входа)
тел.: (095) 216-1512, 216-1236



ФОРМОЗА-ВОЙКОВСКАЯ

м. «Войковская»,
ул. Космонавта Волкова, д. 10
тел.: (095) 150-0791, 150-5536,
159-5063, 159-5061



ФОРМОЗА-ДМИТРОВСКАЯ

м. «Дмитровская», ул. Руставели, д. 1/2
тел.: (095) 210-4400 (10 линий),
210-9720 (5 линий)



ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК



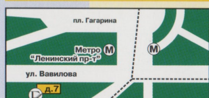
м. «Измайловский парк», Окружной пр-д, д. 18
тел.: (095) 369-7544, 366-2448

ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД



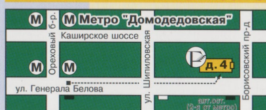
м. «Китай-город», Б. Трехсвятительский пер., д. 2
тел.: (095) 926-2452, 728-4004

ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ



м. «Ленинский проспект», ул. Вавилова, д. 7
тел.: (095) 135-4229, 135-4439, 135-0529

ФОРМОЗА-ОРЕХОВО



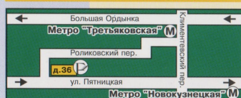
м. «Домодедовская», ул. Генерала Белова, д. 4
тел.: (095) 390-0190, 393-4987, 393-8718

ФОРМОЗА-ТЕКСТИЛЬЩИКИ



м. «Текстильщики», ул. Люблинская, д. 42
тел.: (095) 351-6432, 349-5622

ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ



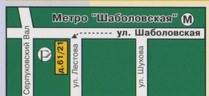
м. «Третьяковская», ул. Пятницкая, д. 36
тел. (095) 956-2770

ФОРМОЗА-УЛИЦА 1905 ГОДА



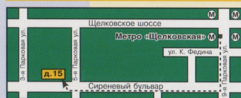
м. «Улица 1905 года», ул. Мантулинская, д. 2,
тел.: (095) 205-3524, 205-3666

ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА



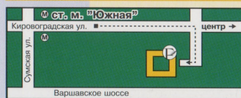
м. «Шаболовская», ул. Шаболовка, д. 61/21
тел.: (095) 952-3247, 958-2535, 954-2567

ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ



м. «Щелковская», Сиреневый б-р, д. 15
тел.: (095) 164-9692, 164-9651

ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ



м. «Южная», ул. Кировоградская, д. 9А
тел.: (095) 311-3181, 311-3256, 311-1217

Ближайший к Вам магазин находится:

www.formoza.com.ru

Медведково · Бабушкинская · Свиблово · Ботанический сад · ВДНХ · Алексеевская · Рижская · Проспект Мира · Сухаревская · Тургеневская · Китай-город · Третьяковская · Октябрьская · Шаболовская · Ленинский проспект · Академическая · Профсоюзная · Новые Черемушки · Калужская · Беляево · Коньково · Теплый Стан · Ясенево · Битцевский парк

Речной вокзал · Водный стадион · Войковская · Сокол · Аэропорт · Динамо · Белорусская · Маяковская · Тверская · Театральная · Новокузнецкая · Павелецкая · Автозаводская · Коломенская · Каширская · Кантемировская · Царицыно · Орехово · Домодедовская · Красногвардейская

Улица Подбельского · Черкизовская · Преображенская площадь · Сокольники · Красносельская · Комсомольская · Красные Ворота · Чистые пруды · Лубянка · Охотный ряд · Библиотека им. Ленина · Кропоткинская · Парк культуры · Фрунзенская · Спортивная · Воробьевы горы · Университет · Проспект Вернадского · Юго-Западная

Щелковская · Первомайская · Измайловская · Измайловский парк · Семеновская · Электрозаводская · Бауманская · Курская · Площадь Революции · Арбатская · Смоленская · Киевская · Парк Победы

Крылатское · Молодежная · Кунцевская · Пионерская · Филевский парк · Багратионовская · Фили · Кутузовская · Студенческая · Киевская · Смоленская · Арбатская · Александровский сад

Алтуфьево · Бибирево · Отрадное · Владыкино · Петровско-Разумовская · Тимирязевская · Дмитровская · Савеловская · Менделеевская · Цветной бульвар · Чеховская · Боровицкая · Полянка · Серпуховская · Тульская · Нагатинская · Нагорная · Нахимовский проспект · Севастопольская · Чертановская · Южная · Пражская · ул. Академика Янгеля · Аннино · Бульвар Дмитрия Донского

Планерная · Сходненская · Тушинская · Щукинская · Октябрьское поле · Полежаевская · Беговая · Улица 1905 года · Баррикадная · Пушкинская · Кузнецкий мост · Китай-город · Таганская · Пролетарская · Волгоградский проспект · Текстильщики · Кузьминки · Рязанский проспект · Выхино

Новогиреево · Перово · Шоссе Энтузиастов · Авиамоторная · Площадь Ильича · Марксистская · Третьяковская

Достоевская · Площадь Суворова · Трубная · Сретенский бульвар · Чкаловская · Римская · Крестьянская застава · Дубровка · Кожуховская · Печатники · Волжская · Люблино · Братиславская · Марьино · Борисово · Шипиловская · Зябликово

Краснопресненская · Новослободская · Октябрьская · Добрынинская · Каховская · Варшавская · Митино · Волоколамская · Строгино · Братеево

БАБУШКИНСКАЯ ул. Сухонская, 7А Тел./факс: (095) 472-72-30, 472-44-64

ВОЙКОВСКАЯ ул. Косм. Волкова, 10 Тел./факс: (095) 150-07-91, 150-55-36

АЭРОПОРТ ул. Усиевича, 9 Тел./факс: (095) 155-31-35, 151-14-13

ВВЦ ВВЦ (50 м от центр. входа) Тел./факс: (095) 216-15-12, 216-12-36

ВДНХ (пл. Яуза) ул. Ростокинская, 9 Тел./факс: (095) 181-39-64, 181-45-54

АЛЕКСЕЕВСКАЯ ул. Староалексеевская, 21 Тел./факс: (095) 283-24-68, 283-08-06

ЩЕЛКОВСКАЯ Сиреневый б-р, 15 Тел./факс: (095) 164-96-92, 164-96-51

ДМИТРОВСКАЯ ул. Руставели, 1/2 Тел./факс: (095) 210-44-00, 210-97-20

ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК Окружной пр., 18 Тел./факс: (095) 369-75-44, 366-24-48

БЕЛОРУССКАЯ Ленинградский пр-т, 7 Тел./факс: (095) 257-10-36, 946-17-56, 946-17-71

УЛИЦА 1905 ГОДА ул. Мантулинская, 2 Тел./факс: (095) 205-35-24, 205-36-66

АВИАМОТОРНАЯ ул. Авиамоторная, 57 Тел./факс: (095) 234-21-64 (5 линий)

КИТАЙ-ГОРОД Б. Трехсвятительский пер., 2 Тел./факс: (095) 926-24-52, 728-40-04

ТРЕТЬЯКОВСКАЯ ул. Пятницкая, 36 Тел./факс: (095) 956-27-70

ШАБОЛОВСКАЯ ул. Шаболовка, 61/21 Тел./факс: (095) 952-32-47, 958-25-35

ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ ул. Вавилова, 7 Тел./факс: (095) 135-42-29, 135-44-39

АКАДЕМИЧЕСКАЯ ул. Профсоюзная, 1 Тел./факс: (095) 124-22-78, 129-60-28

ЮЖНАЯ ул. Кировоградская, 9А Тел./факс: (095) 311-31-81, 311-32-56

ОРЕХОВО ул. Генерала Белова, 4 Тел./факс: (095) 393-49-87, 390-01-90

ТЕКСТИЛЬЩИКИ Люблинская ул., д. 42 Тел./факс: (095) 351-6432, 349-5622

БЕЛЯЕВО ул. Профсоюзная, 98, к. 1 Тел./факс: (095) 330-13-01, 330-13-12



КОМПЬЮТЕРЫ teen НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR

F660H Intel® Pentium® III processor 600MHz

F670H Intel® Pentium® III processor 700MHz



Николай Барсуков

TRAFFIC GIANTS

Опять от меня сбежала последняя электричка...

Нет, никак не заснуть под этот вечный стук колес! О чем это я? Да о железной дороге, что проходит как раз у меня под окнами. Знаете ли вы, что такое товарный поезд из доброй сотни вагонов, который идет под окном часа этак в 3 ночи? Это Армагеддон с Апокалипсисом в одном флаконе! Звука, частота которого колеблется где-то на уровне 10–15 Гц, практически не слышно, однако вибрирует все, начиная с компьютера и заканчивая вашим головным мозгом. Я иногда думаю, как должен чувствовать себя машинист этого монстра? Наверное, он уже не может обходиться без своего **железного зверя**.

Ладно, что-то я отвлекся, о чем мы? Ах да, у нас тут событие в игровом мире, а я все о своем. Итак, недавно на свет появилась еще одна вариация на тему Tycoon. На этот раз под названием Traffic Giants, впрочем, дело не в названии, а в сути. По сути, это симулятор транспортной компании, который к тому же решил не ограничиваться железными дорогами. Вот, собственно, и все, остальное — детали, о которых мы и поговорим.

День первый. Мы стоим во главе фирмы, занимающейся пассажирскими перевозками, у нас есть начальный капитал, которого хватит разве что на пару автобусных маршрутов и десяток самых простеньких остановок, а впереди лежит целый неосвоенный мир, обитатели которого страдают в жутких мучениях в связи с невозможностью попасть на работу вовремя. Таким образом, на наши плечи падает приятная обязанность помочь гражданам в их стремлении, а заодно несколько облегчить их карманы. Для этого нам предлагают три вида игры. Во-первых, игра с самим собой, то есть развитие транспортной инфраструктуры города в гордом одиночестве и при полном отсутствии конкуренции. Это как-то слегка напоминает SimCity, правда, только один его аспект, причем изрядно усиленный. Во-вторых, есть воз-



Паспорт

Traffic Giants

Жанр: симулятор транспортной компании

Разработчик: JoWooD Productions

URL www.jowood.com

Издатель: JoWooD Productions

Системные требования:

ОС: Win98

Процессор: Pentium 200 МГц

RAM: 32 Мбайт



можность посоревноваться с оппонентами, коих может быть до трех, за право на перевозку пассажиров. Игра проходит в жестокой конкурентной борьбе и предназначена для тех, кто уже освоил одиночный режим настолько, что готов с кем-нибудь сразиться. В-третьих, мультиплеер. Ну здесь все ясно: вам предстоит в очередной раз уделать вашего соседа. Итак, начнем сначала, как завещал великий... ну это наверняка кто-нибудь завещал.

Абсолютно все довольны. Видите эти зеленые рожицы? Вот так и выглядит хорошо сбалансированный маршрут.

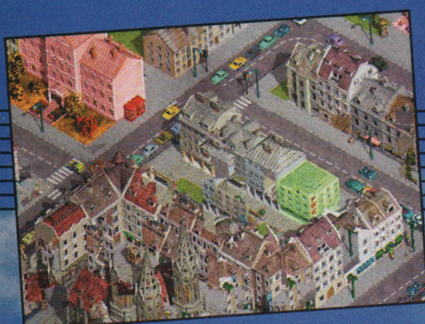
Начинаем мы с тех самых автобусных маршрутов, о которых я уже говорил. На деньги, предоставленные нам в начале игры, мы можем купить небольшой парк техники и построить несколько остановок. Автобусы самые простые, остановки и того проще. Потом, когда денег будет побольше, вы сможете прикупить трамваи и многое другое, вплоть до совершенно нереальных видов транспорта, действующих на неизвестном принципе, короче, фьючерной такой техники. То же самое касается и остановок. Их ассортимент варьирует от простых табличек с номером маршрута до вокзалов огромной пропускной способности.

Все это нам предстоит освоить, но этим далеко не ограничивается игровой процесс: как и в любой подобной игре, далеко не самое последнее значение носит экономический элемент. В данном случае он заключается в выборе наиболее коммерчески выгодных маршрутов, своевременном ремонте и обновлении парка машин, рекламных кампаниях, призванных заставить упрямых пассажиров пользоваться именно вашими кебами. Вот в таких заботах и протекает жизнь рядового транспортного магната. Кроме того, периодически возникают всевозможные внештатные ситуации, в которых придется своевременно разбираться.

Кроме чисто детских возгласов на тему красоты машинок, можно добавить, что средства масштабирования сравнимы с оными в Simsity.

Вторая часть игры, посвященная конкурентной борьбе, гораздо интереснее, но вместе с тем и сложнее. Ваши компьютерные оппоненты развиваются заведомо быстрее вас, что в принципе понятно: они-то действуют по заранее прописанному плану, не отступая от него ни на шаг. Тем более интересно попробовать отобрать у противника самый выгодный маршрут при помощи грамотно спланированной рекламной акции, снижения цен на билеты или чего-нибудь в этом роде. Поупражнявшись с такими акулами большого бизнеса, можно вступать в противоборство с живым оппонентом.

Игра против живого человека, да еще и знакомого, не сравнится, пожалуй, ни с чем. Ведь ваш противник, так же как и вы, способен допускать ошибки, а это особенно приятно. Так что вполне можно вести полноценные войны за обладание наибольшим пассажирооборотом.



Company balance

	Previous year	Current year	Total
Expenditure			
New vehicles	320,000.-	200,000.-	520,000.-
New stops	72,000.-	30,000.-	102,000.-
Constr. of tracks	49,300.-	21,100.-	70,400.-
Servicing costs	77,448.-	38,880.-	116,328.-
Demolition costs	0.-	0.-	0.-
Salaries	9,800.-	3,200.-	13,000.-
Further training	2,450.-	800.-	3,250.-
Advertising costs	0.-	0.-	0.-
Other	0.-	0.-	0.-
Earnings			
Transport service	387,920.-	208,260.-	596,180.-
Advertising	0.-	0.-	0.-
Sale of vehicles	0.-	0.-	0.-
Profit	-142,178.-	-85,420.-	-227,598.-

Company image: 61 Coverage: 5%
Company value: 343,402.-

OK



Интерфейс хоть и великоват, зато понятен и незатейлив. Остается только посоветовать остальным разработчикам подобных игр брать пример с JoWooD. Контора не самая известная, но работает на совесть.



Как же все это выглядит? Вполне прилично, несмотря на четко прослеживающуюся аналогию с Simsity. Впрочем, сейчас уже никто не стесняется подобных вещей, так что недостатком это назвать нельзя. Даже плоскую, абсолютно плоскую графику ругать не хочется. Во-первых, стандарт жанра — фактор немаловажный, игрок уже привык к определенному виду, так просто его не переучишь, а во-вторых, мне кажется, прилично сделать все эти навороты в 3D практически невозможно. Так что остается любоваться на изометрический город с довольно подробно прорисованными деталями. Здания очень красивы, чего стоит один только собор Парижской Богоматери. Машинки весело движутся во всех направлениях; то здесь, то там попадаются снующие автобусики и трамвайчики, украшенные нашей символикой. Красота! Кроме чисто детских возгласов на тему красоты машинок, можно добавить, что средства масштабирования вполне приличны, сравнимы с оными в SimCity. Так что с графикой все в порядке,

по крайней мере, это вполне приличный сегодняшний уровень для игр подобного жанра.

Звук тоже не подкачал, музыка приятна и не режет слух, а оформление городской жизни не оставляет места для комментариев, скажу лишь, что слышно, как открываются и закрываются двери в автобусах. На подобном уровне детализации озвучено и все остальное.

Интерфейс вполне понятен, он гораздо проще, чем в других подобных играх, и сильно выигрывает от этого. Несколько напрягает необходимость все делать самому, в игре нет никаких советников, на плечи которых можно было бы переложить часть ответственности, по крайней мере, я их не обнаружил. Впрочем, это доставляет неудобство лишь поначалу: как только вы поймете, что транспорт надо ремонтировать, а водителям — платить зарплату, все пойдет нормально.

Игровой процесс оставляет приятное впечатление. События развиваются именно с той скоростью, с которой хочется, нет ни особых авралов, ни больших периодов ничегонеделания. Готовый маршрут функционирует безо всякого вмешательства с вашей стороны, иногда очень приятно бывает посмотреть, как работает хорошо сбалансированный участок, человечки скапливаются на остановках, ожидают приезда транспорта, деловито залезают на борт и разъезжаются по местам назначения. Интересная деталь: над головой пассажира, ожидающего прибытия транспорта, всегда увидно индикатор, который помимо иной информации показывает еще и его настроение, причем если автобуса нет уже давно, то веселье вашего потенциального клиента может изрядно поубавиться. Как и в любой другой игре, где речь идет об обеспечении кого-либо какими-либо благами или услугами, ваши подопечные — на редкость нетерпеливые и склочные создания. Однако не гнева праведного ждут они, а удовлетворения своих потребностей, которые в данном случае заключаются в необходимости доехать до работы. Развиваясь на ниве транспорта, вы можете строить поистине впечатляющие структуры, функционирующие как часы. Такие плоды хозяйственной деятельности не могут не вызвать чувства глубокого удовлетворения от проделанной работы, а ведь именно этого мы и ждем от игры.

Несмотря на скромную графику и практически полную внешнюю идентичность с другими подобными играми, надо признать: Traffic Giants — хорошая вещь и многие будут в нее играть. Остается только пожелать ей долгой жизни, хотя бы вполовину такой долгой, как у ее очевидного идейного предка. Согласитесь, мы все заинтересованы в хороших играх, а в данном случае любителям жанра экономических симуляторов просто сделали подарок, да еще и в красивой упаковке.



Места для остановок надо выбирать очень тщательно, по сути, это самое главное. Кто будет садиться или выходить в такой глуши? Правильно — дачники, грибники, рыбаки и прочие выездные элементы.



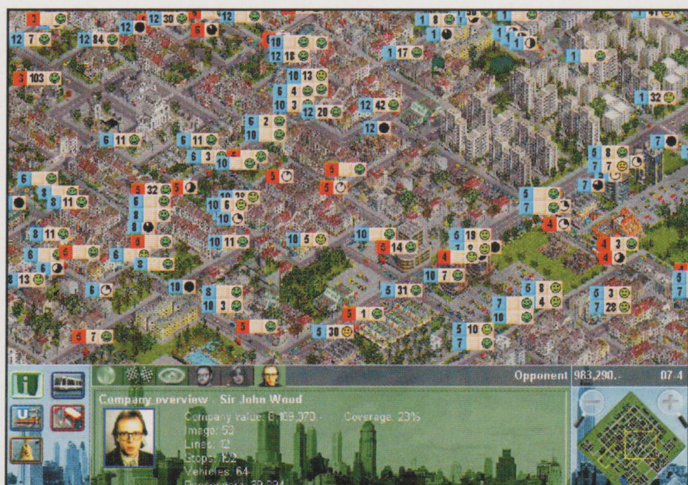




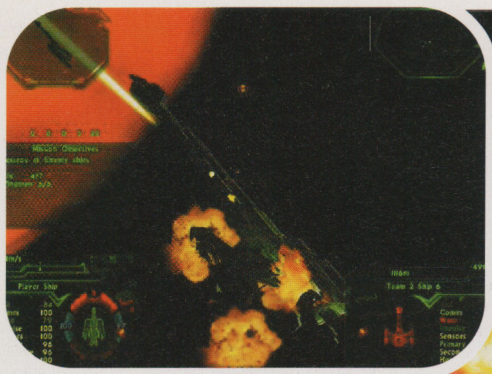
Игровой процесс оставляет приятное впечатление. События развиваются именно с той скоростью, с которой хочется, нет ни особых авралов, ни больших периодов ничегонеделания.

А собор Парижской Богоматери выглядит действительно круто, пожалуй, даже круче, чем в SimCity! MG

На удивление симпатичная игрушка. Даже, прямо скажем, на редкость симпатичная. Казалось бы, ничего особенного: графика спрайтовая, и вообще так себе. Никаких столь модных сейчас смешений жанра, просто плоская картинка. Но, господа, играть очень и очень интересно. Почти так же интересно, как и раньше в «Транспорт Тайкун».



Развернуться можно очень широко, посмотрите на скриншот — здесь же уже проехать негде, а все равно пару маршрутов при желании можно впихнуть.






Gomolog

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

Неспешная приятность

Игр по мотивам **вселенной Star Trek** выпущено не менее полутора десятков. Число довольно внушительное, другое дело, что качеством среди них могли похвастаться далеко не все. Если быть более точным, то ни одна. И лишь некоторые можно считать середнячками. Удивительнее всего то, что наиболее известной игрой «по мотивам» стал Klingon Honor Guard, игра на движке Unreal, первой после самого «Нереального» вышедшая на этом engine. И первая же успешно опозорившаяся. Испортить движок столь умопомрачительным геймплеем — это надо было постараться. Потом был еще ряд игрушек, малоизвестных у нас по причине непопулярности самого телесериала.



Паспорт

Star Trek: Klingon Academy
Жанр: космический симулятор
Разработчик: 14 Degrees East
Издатель: Interplay
URL www.interplay.com

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

И теперь вот вышла Klingon Academy. Вы не поверите, но ее смело можно назвать удавшейся. Вдвойне удивительно, что такой игрой стал космический симулятор. Без осложнений в нее могут играть как фанаты сериала (они все-таки периодически отыскиваются), так и простые любители космических баталий. Но давайте немного отвлечемся от обсуждения игры и обратимся к ее предыстории, которая, кстати, не столь уж и тривиальна.

Год 2290. Полным ходом идет противостояние Земной Федерации (Альянса) и иноземных рас. Война длится уже несколько десятилетий, но не переходит грани вялых стычек на пограничных территориях. Федерация не спешит наступать, а прочие противостоящие Федерации расы попросту не способны ввиду внутренних междоусобиц объединиться для настоящего удара.

Но есть еще в этом противоборстве и третья сила. Клингоны. Вернее, Империя Клингон. На самом деле это всего лишь еще одна противостоящая Земной Федерации раса, но... но помимо того, что они ведут войну с землянами, ребята еще и со всеми остальными успевают находиться в состоянии мили-

таризованного перемирия. Именно на стороне Клингон вам и предстоит выступить в игре.

Летная Академия (см. название игры) была создана на пике могущества Империи Клингон. В ней обучаются лишь самые лучшие из лучших. Те, кто в дальнейшем должен стать на защиту чести Империи. Новобранцем Летной Академии вы и начинает свой путь по сюжетной линии игры. Ну а дальше все закручивается словно в адской мясорубке...

Но при всем этом продолжает сохранять полностью линейный характер. Противостояние кораблям Федерации, мелкие стычки на окраинах с кораблями прочих рас, неизвестные пришельцы, появившиеся из самого центра галактики (у вас не возникает никаких ассоциаций?), с которыми еще только предстоит научиться сражаться. Интересно, что основной политикой Империи Клингон всегда было и остается тотально уничтожение





и порабощение, слово «мир», похоже, совершенно чуждо сознанию этих милых созданий. Есть, правда, все же несколько союзных рас, но их мало, особенно по сравнению с количеством врагов.

К делу! Как мы привыкли? Летать обычно приходится на юрких и стремительных истребителях, штурмовиках, ну или на крайний случай — бомбардировщиках. В Klingon Academy дела обстоят несколько иначе. В этой игре вам предстоит освоить управление куда более тяжеловесными судами: фрегатами, крейсерами и даже линкорами. Логично предположить, что в одиночку эдакой махиной управлять несколько несподручно. Разработчики игры тоже это учли и снабдили любое летсредство в Klingon Academy надежной командой. Но об этом чуть позже, сейчас же несколько слов об общеигровых моментах.

И начнем мы с физики игры. Ввиду большого размера космических посудин, скорость их весьма невелика. Но скорость — это еще полбеды, у них еще и с маневренностью выраженные сложности. На поворотах инерция протаскивает судно лишнюю сотню метров, после чего корабль оказывается в точке, довольно далекой от изначально задуманной командиром, то есть вами. Точное маневрирование требует долгих часов рутинной тренировки, но результат себя оправдывает.

В процессе сражения членам команды можно отдавать различные приказания с помощью специально созданного для этого меню. Управлять ими грамотно — своего рода искусство.

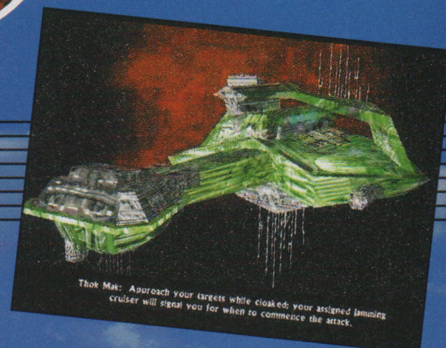


С одной стороны, подобное поведение космических судов не слишком соответствует модели поведения тел в вакууме, но играть от этого не менее интересно. Представьте себе медленно плывущие в межзвездном пространстве космические корабли, то и дело обменивающиеся ракетными залпами или ударами лазерных лучей. Величественное зрелище! С другой стороны, игра от этого приобретает выраженный элемент стратегии, уже не надо полагаться лишь на спинно-мозговой рефлекс, всегда есть время все хорошо обдумать (почти как в шахматах).

Скорости небольшие, но промазать по врагу от этого не менее сложно. Поймать оппонента в туго поворачивающийся прицел удается далеко не с первого раза. И даже не с десятого. Ничего не стоит проскочить мимо врага на полной скорости, забыв нажать вовремя кнопку, включающую носовые двигатели (а ведь тормозной «пробег» у какого-нибудь фрегата составляет не один километр). А проскочив, вернуться на изначальный курс становится и вовсе сложно. Решается этот вопрос все той же пресловутой практикой, на которую уходит основная масса игрового времени.

А вот механизм повреждений достаточно стандартен и ничем особо не отличается от прочих космических симуляторов. У каждого корабля в Klingon Academy помимо основного щита есть щит энергетический, восстанавливающийся с течением времени. До тех пор, пока этот энергоблок не будет полностью уничтожен, нанести повреждение непосредственно кораблю не представляется возможным. Что интересно: щит повреждается и в случае лобового столкновения с кораблем противника — чем сильнее был удар и чем выше изначальная скорость кораблей, тем больший процент энергии снимается со щита.

Необычна и система добычи ресурсов, пренебрежение которой смерти подобно. Ведь вы — лишь один из многих членов команды. Да, вы осуществляете главную функцию — пилотируете судно, но ведь и прочие специальности не менее важны. Что вы будете делать, скажем, без бортмеханика, наводчика пушек, инженера... понятное дело, далеко без них не улететь. В процесе сражения членам команды можно отдавать различные приказания с помощью специально созданного для этого меню. Причем сделано оно предельно просто, на манер такового в FreeSpace. Но в Klingon Academy под вашим руководством одновременно пребывают до полутора десятков различных «работников». Управлять ими грамотно — своего рода искусство.



Атака одного из летсредств врага. Обратите внимание на габариты, и это далеко не самый мелкий представитель флота противника: остальные много-много крупнее...



Помимо этого в игре есть средства вручную выполнять все те действия, которые осуществляют специалисты по вашему приказу, но времени это отнимает очень и очень много, так что прибегать к подобному способу управления кораблем можно лишь в крайних ситуациях — когда заранее известно, что ваш приказ будет выполнен неверно.

В Klingon Academy вам предстоит освоить управление тяжеловесными судами: фрегатами, крейсерами и даже линкорами.

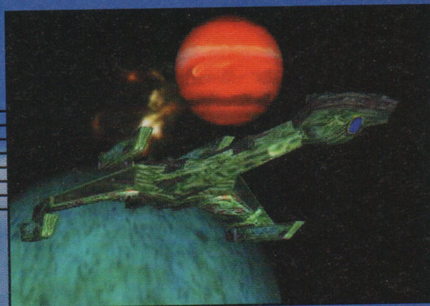
Вот и получается, что из близкого к классическому космического симулятора разработчики сделали «конфетку», способную похвастаться не только обширной стратегической частью боев, но и детальным менеджментов, чего еще не было практически ни в одном космосиме. А ведь казалось бы мелочь!

Ну и в завершении мы поговорим о «визуальном ряде» игры.



Галактики, планеты, корабли... хотя умения дизайнерам явно недостает.







И вот тут-то на голову разработчиков и их творения в лице Klingon Academy посыпятся основные шишки. Графика в игре, мягко говоря, на слабенькую четверочку. То есть сравнивать с тем же FreeSpace не стоит и пытаться. С другой стороны, палитру художники подобрали весьма грамотную.

И игра при всей своей общей невзрачности иногда-таки блистает всеми цветами радуги. Дополнительный шик Klingon Academy придает привязка каждой конкретной миссии к какой-либо интересной и запоминающейся локации: планете, звезде, метеоритному облаку... И почему до такого очевидного шага не додумались другие разработчики?!

Космос не раскрашен столь же попсово, как во втором «Фриспейсе», что можно также рассматривать как положительный факт. Разработчики, создавая игру, явно призывали на помощь чувство меры и делали это не один раз. Модельки кораблей не отличаются обилием полигонов, но выглядят более чем пристойно, даже вблизи они не вызывают желания отвернуться от монитора или отлететь подальше на своей посудине.

Со звуком и музыкой чуть более сложная ситуация, но сказать о них что-либо плохое также нельзя. Через Jazz Hipster 703 и SB Live! мелодия бьет по самым мозгам, не останавливаясь и не вызывая желания порыться в audio-настройках. Взрывы опять же весьма приличного качества, звучат как положено.

Выводы будут достаточно неоднозначные. С одной стороны, сейчас на рынке появилось довольно много хороших космических симуляторов, и в ближайшее время ожидается поступление еще некоторого их количества. На их фоне Klingon Academy выглядит, мягко говоря, бледновато. Но мы все же советуем не проходить мимо этого сима. И только ради идей, в него заложенных. На данный момент сочетания менеджмента ресурсов и медленных, почти стратегических битв в одной игре вы не найдете, пожалуй, нигде, кроме как в Klingon Academy. Так что если классическое порхание на истребителях и штурмовиках вас несколько утомило, то эта игра как нельзя кстати отвлечет вас спокойным и размеренным геймплеем. Попробуйте, и, возможно, вам понравится. MG

На данный момент сочетания менеджмента ресурсов и медленных, почти стратегических битв в одной игре вы не найдете, пожалуй, нигде, кроме как в Klingon Academy.



Звездный туман атаки. К сожалению, буйство красок в игре заметно уступает таким столпам жанра, как FreeSpace и FS-II. Но все равно выглядит достаточно эффектно.



Космический симулятор, который сделан по понятно какой вселенной и сделан неплохо. Бои, которые происходят на фоне ярко раскрашенных планет, красоты маневров колоссальных космических кораблей (именно колоссальных — одноместного истребителя в игре вы не найдете) не оставят равнодушным ни одного любителя жанра... Но только если он любитель, ибо игра, как это не печально, до мегахита не дотягивает...











SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

Гомолог

Обычная экстремальность

Скучно, господа присяжные заседатели. **СКУ-ЧНО!** Suzuki Alstare Extreme Racing не оправдала возложенных на нее ожиданий. Не скажу, что к величайшему моему сожалению, потому как лично я от этого продукта многого и не ждал, несмотря на краснословные обещания разработчиков.

Пустомельства распускать в наш сумбурный век умеет каждый первый разработчик-унд-издатель, а вот делать качественные игры многие из них так и не научились. Причин тому сыскивается множество, но самая распространенная — гонка за пресловутым «рублем», неважно в каком воплощении (будь то доллар, стерлинг или крона, какая суть разница). Вот эта-то самая «золотая» лихорадка и подкосила ребят из Criterion Studios, которые, собственно, и делали Suzuki Alstare Extreme Racing (далее — SAER).

Товарищи разработчики в свое время уже изготовили гоночную аркаду под названием Redline Racer. Было довольно неплохо для своего времени, хотя, пожалуй, столь же безвкусно. Так вот, тогда они и не думали обзаводиться лицензией на байки, которыми игра изобиловала. Другое дело — Suzuki Alstare Extreme Racing. Тут все совсем наоборот. Лицензия получена, отсюда и целый ряд ограничений. Например, никакой другой марки мотоциклов вы в игре не встретите — Suzuki only! Причем исторических раритетов в игре также не замечено: все больше топовые модельки последних лет. Но кого сейчас волнует внимание к истории — суть никого. А вот то, что достоверность в моделлинге имеющихся мотоциклов соблюдена лишь условно, несколько смущает. Так быть не должно, однако... есть. После красот и детальной проработки болидов в Superbike 2000 жалкие поделки Suzuki Alstare Extreme Racing не смотрятся вообще. Ну а уж коль скоро разговор зашел о моделях мотоциклов, то сразу скажем несколько слов и о моделях гонщиков — вполне приличные модели, без наворотов, опять же до SB2000 далеко, но вполне приемлемо.

Теперь о трассах. Тут есть о чем поговорить и что покритиковать. Сразу уточню, что к количеству придираться не стану, пускай двенадцать доступных треков останутся на совести разработчиков (по нынешним временам это где-то в полтора раза меньше «нормы»), а вот о качестве проработки несколько слов, безусловно, скажу. Посредственное оно, это качество. Даже более чем. По сути, единственное, что действительно радует,



Паспорт

Suzuki Alstare Extreme Racing

Жанр:	гоночная аркада
Разработчик:	Criterion Studios
URL	www.criterionstudios.com
Издатель:	Ubi Soft
Системные требования:	
ОС:	Win98
Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

так это дорожное полотно: сочное такое по цвету и на скорости выглядит совсем как настоящее покрытие гоночных трасс. А вот окружение подкачало. Эти мерзкие пиксели опять портят все дело, причем я вовсе не ярый противник пикселизации, просто хотелось бы, чтобы она была на уровне. Скромное такое желание.

А вот то, что окружение весьма бедное и какое-то неубедительное, — это намного хуже плохих пикселов. При всем при этом трассы запоминаются весьма неплохо, но преимущественно благодаря бросающимся в глаза корявостям местного ландшафта.

С Suzuki Alstare Extreme Racing мы имеем тот самый клинический случай, когда скрины упорно выглядят на порядок лучше, чем сама игра. Феномен! Кстати, разнообразие сáмих трасс вполне удобоваримое: есть и морское побережье, и некое подобие степи, и лесотундра, и горные массивы. Но все это



Ездить можно по-разному, все равно упасть сложнее, чем улететь на Сатурн. Поэтому тормозить в игре считается дурным тоном.







НЕ ВПЕЧАТЛЯЕТ! Ответ на вопрос «почему?» каждый найдет для себя сам, но факт остается фактом.

Болиды болидами, трассы трассами, а от обсуждения физики игры никуда не деться. Вот этим и займемся. Что удивительно, оказывается, говорить тут особенно не о чем. Физика SAER отличается повышенной аркадностью. Повторяю — *повышенной*. От нормального симулятора (а ведь разработчики обещали, что Suzuki Alstare Extreme Racing будет именно симулятором) в игре нет практически ничего. Реалистичность отсутствует напрочь. Мотоциклы, как по мановению волшебной палочки, сами возвращаются в вертикальное положение. С легкостью отскакивают от бортиков заграждения, а порой и друг от друга. Причем тут наблюдается некоторая закономерность: если вы пытаетесь «боднуть» оппонента, то падает исключительно ваш мотоцикл, если же наоборот, то... тоже ваш. Сплошное жульничество! Через некоторый промежуток игрового времени выясняется, что Suzuki Alstare Extreme Racing помимо прочего страдает синдромом второго NFS, то есть, обогнав оппонентов на полкруга-круг, вы неожиданно можете обнаружить их прямо у себя за спиной. Правда, тот же фокус можно провернуть и в обратном направлении: отстав на значительное расстояние, можно без особого труда «достать» соперников всего за пару минут.

«Радуют» и полеты гонщиков через руль при лобовом контакте, в лучших традициях серии MM. Мотоциклист летит на добрую сотню метров, причем после этого вполне способен вернуться в седло и продолжить гонку.

Вот в таком духе и предстоит вытерпеть все три лиги соревнований. На деле различаются они лишь уровнем сложности (читай: крутизны оппонентов) и возможностью прикупить более совершенные модели байков, которые практически ничем не отличаются в поведении на трассе. Так что стоит ли мучить себя и проходить по три раза одни и те же трассы. Тут один раз вытерпеть бы!

В заключение положено немного говорить о графике, и я таки скажу про нее несколько слов, но сделаю это без всякого энтузиазма. Она — графика — этого (энтузиазма) не достойна. Она даже не плохая, она просто — никакая. Таких сейчас — куда ни глянь. Одно слово — середнячок. Звук тоже не представляет ничего выдающегося, но у меня отвращения не вызвал, особенно рев мотора, который действительно хорош.

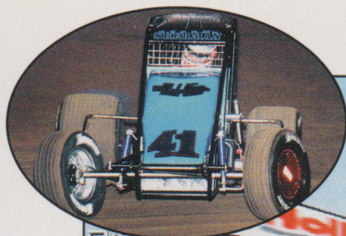
Вид на заснеженную деревню заставил меня отвлечься. Буквально через пару секунд у меня получится невероятное: я грохнусь на землю! Нет, на дорогу! В общем — приложусь кумполом об асфальтий.

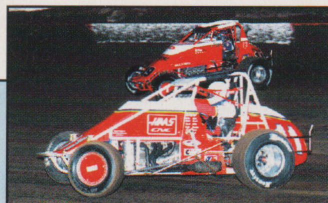


На посошок хотелось бы отметить, что Suzuki Alstare Extreme Racing вовсе не так плоха, как могло показаться. Я был предельно субъективен, как поклонник SB2000. Если же вы не играли в сей шедевр компьютерных мотосимов, то Suzuki Alstare Extreme Racing вполне может показаться вам удобоваримой игрой, даже хорошей... но стоит вам кинуть хоть один взгляд на SB... Короче, его я вам и рекомендую, а Suzuki Alstare Extreme Racing настоятельно не советую. MG



Странная игра. Одним людям она нравится, другим — не очень. В любом случае это не симулятор, это аркада, но аркада тривиальная. То есть в нее можно играть, а можно и не играть. В первом случае вы совершенно ничего не потеряете, а во втором — ничего не приобретете. В общем игра средняя. Типисный середнячок, которых появляется в год очень и очень много.

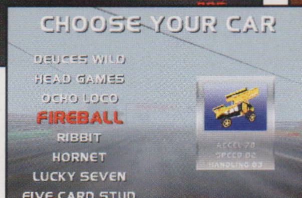




А вот и прототипы. Именно эти машинки имели в виду разработчики, когда рисовали своих уродцев, правда, там еще плоскости какие-то появились, впрочем, может, это модификация такая для чисто конкретных пацанов.







Трассы просто невероятно сложны, вы только представьте себе — проехать всю трассу, поворачивая только налево! Это ж круто, и резина опять же экономится, ведь стирается только одна сторона.

Пейзажи не блещут особым разнообразием, так что не рассчитывайте на то, что увидите вертолет или что там у нас сейчас бегает вокруг гоночных трасс.

Барсуков Николай

SPRINT CAR RACING

Двигло, седло и колесо

Любите гонки? Сильно любите? Разные любите? Ну тогда ладно. Читайте дальше. Речь пойдет о **гонках на багги** — есть такие замечательные машинки, которые не отличаются ни комфортом, ни безопасностью и тем не менее вызывают у многих жгучее желание на них если не покататься, то хотя бы посмотреть. Теперь у всех желающих есть такая возможность — встречайте Sprint Car Racing. Это она и есть.



Эти аркадные гонки появились из мастерских Daylight Productions. Сначала о главном — о машинах. Что есть багги? Классическая багги состоит из: двигателя, колес и пары десятков труб, согнутых в некое подобие кузова. На наш взгляд, езда на подобном чудовище крайне опасна для здоровья, однако люди ездят, причем они уже организовались в ассоциацию, так что это у них серьезно и подобные убеждения надо уважать.

Нам предлагают три вида заездов. Во-первых, одиночный заезд: вы просто нарезаете круги на время, соревнуясь только с секундомером. Во-вторых, заезд с противниками, одна трасса. Ну и, в-третьих, некое подобие чемпионата, здесь необходимо проехать несколько трасс.

Трассы примитивны вплоть до полного дебилизма. Крайний случай — это эллипс, то есть вы просто катитесь себе по замкнутой траектории, а противники тщетно пытаются не отстать от вас. На другом конце шкалы самая сложная трасса — «восьмерка», хотя методика езды от изменения траектории особенно не меняется (просто руль приходится крутить в двух направлениях).

Покрытия бывают грунтовые и асфальтовые, других замечено не было. Также присутствуют погодные условия, но немного: дождь и туман. Дождь как дождь, только машину сильнее носит, а вот туман — это настоящее бедствие, он плотно окутывает машину своим облаком, так что не только дорогу — собственный нос перестаешь видеть. Так и едешь — на слух. Больше ничего примечательного на трассах также обнаружено не было.

Противники не проявляют практически никаких признаков интеллекта. Движения их размеренны и логичны, как у трамвая,

Паспорт

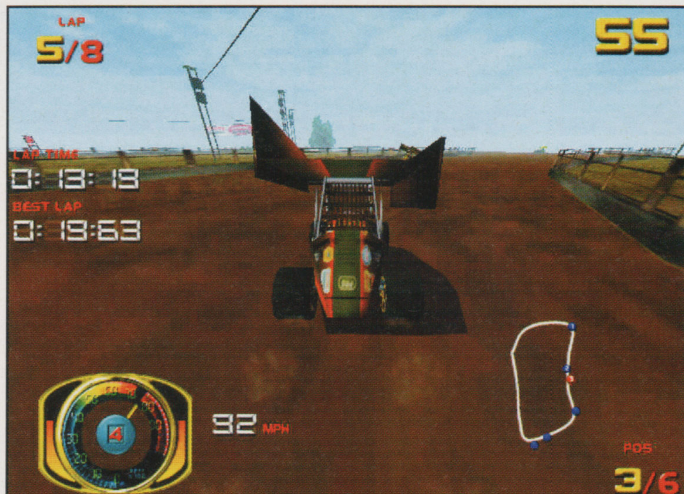
Sprint Car Racing

Жанр: автомобильная аркада
Разработчик: Daylight Productions
URL www.daylight-productions.com
Издатель: Head Games
Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

мне это напомнило игру Sega Rally 2, ее PC'шный вариант, разумеется. Там тоже была подобная ситуация, когда машинки едут сами по себе, не обращая на ваши маневры ровным счетом никакого внимания. То есть вы вполне можете обогнать их всех на пару кругов, а они как ни в чем не бывало продолжат свой неспешный путь от одного флажка до другого.

Противники не проявляют практически никаких признаков интеллекта. Движения их размеренны и логичны, как у трамвая.

Для того, чтобы игрок не засыпал в процессе, создатели решили ввести в гонки временные ограничения. Они заключаются в необходимости доехать до очередного checkpoint'а за ограниченное количество секунд, иначе — йок! Распространяется это правило, естественно, только на вас, так как оппоненты в принципе неспособны уложиться в эти нормативы, в силу чего соревнования с противником от соревнований без противника отличаются лишь наличием небольшого трафика на местности, который, впрочем, легко преодолевается.



Покрытие асфальтовое, а вот пыль осталась грунтовая... Наверное, где-то там в колесах застряла... две гонки назад.

С интерактивностью тоже есть проблемы, машинки неразрушимы, да еще к тому же их нельзя перевернуть. Я, конечно, понимаю, речь идет об аркаде, но какая-то неудовлетворенность все же осталась. Такая, знаете ли, размером с небоскреб.






Как же все это выглядит? А выглядит все это крайне омерзительно! Дико угловатые машинки, несущиеся на восьмиугольных колесах, квадратные и явно спрайтовые клубы пыли... По обочинам стоят какие-то сюрреалистические деревья и квадратные рекламные щиты. Все! Больше там ничего нет.

Даже туман и тот словно стоит белым экраном прямо перед машиной. Сами машины неотличимы друг от друга, только текстуры разные, а в остальном — близнецы-братья. Их реальные аналоги тоже похожи друг на друга, но все же ряд индивидуальных особенностей у них есть, в игре же они полностью отсутствуют.

То же касается и звука, он совершенно неправдоподобен, а человеку, который подбирал музыку к игре, хочется просто уши оборвать — настолько не вписывается звуковое сопровождение в игровой процесс. Гадость, если коротко.

Геймплей наблюдается, но какой-то странный. Просто скучно обгонять этих криворуких уродов, что ведут соседние машины, а трассы настолько примитивны, что постоянно клонит в сон.

Таки есть один занятный момент в игре — это езда под дождем, тогда, по крайней мере, машину заносит, и нужно тратить определенные усилия на ее возвращение на трассу, а так — сплошное разочарование вперемешку со злостью на разработчиков.

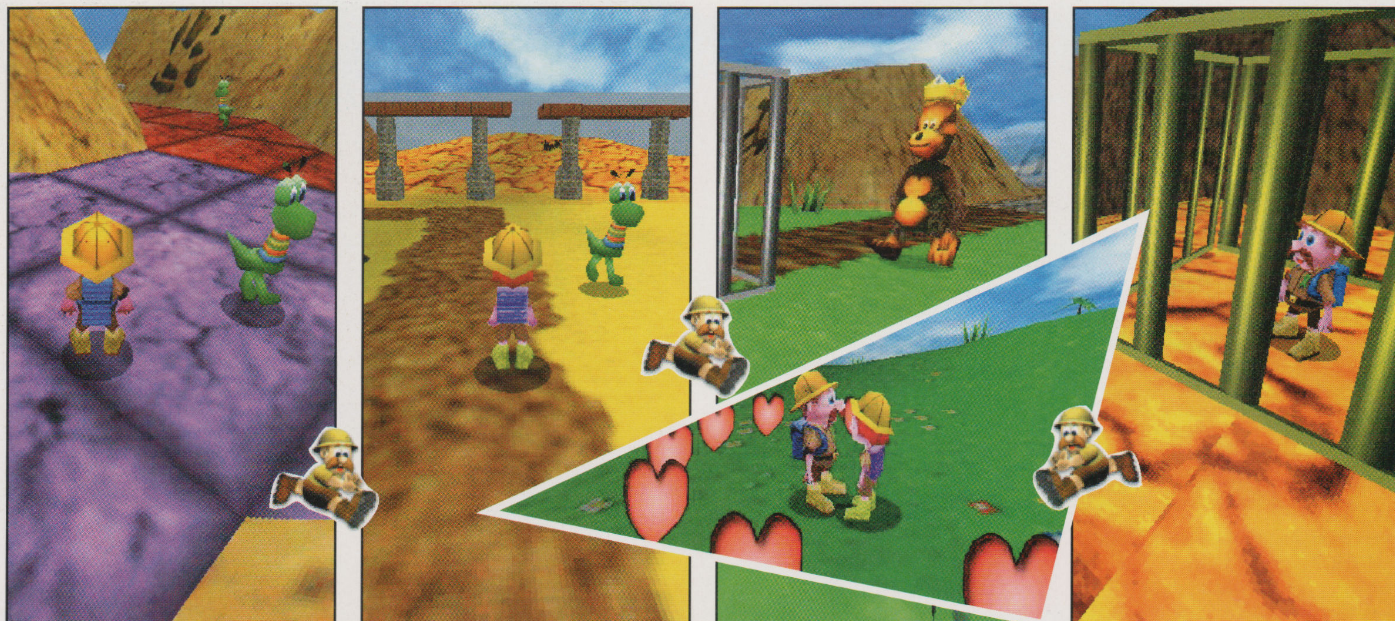
Выводы? Очень просты. Безусловный отстой! Страшный и неприятный. Другой вопрос, что чуть-чуть бы побольше приложить усилий — и, может быть, игрокам наступило бы счастье. А так — ни счастья, ни людей, которые согласятся играть в эту, хм, игру. MG

Вот, наверное, трясет на таких колесах! Сколько там у него граней? По-моему, что-то около десятка.





Довольно унылая гоночка про унылые автомобильчики, которая проходит на унылых трассах. Игра отличается унылой графикой и унылым звуком, которые способны нагнать уныние на самого унылого человека в этом унылом мире. Поэтому если прочтение предыдущего предложения не вызвало у вас экстаза — покупать эту коробку не рекомендуется. Будет уныло.



Gomolog

SAFARI KONGO

Психически-игровое отклонение

Горячее солнце... Жаркий воздух — марево над раскаленным песком... Одинокий охотник, устало бредущий с ружьем на левом плече по гребню высокого бархана. И невообразимо далеко, еле виднеющийся за крайней сопкой — силуэт льва, как и охотник, устало ковыляющего куда-то к горизонту. Лев ранен, охотник выбился из сил. Кто победит в этой, длящейся уже больше двух суток, **битве за жизнь**?!

В жизни побеждает сильнейший, в Safari Kongo — тупейший, поскольку сложно себе представить, что мало-мальски умный человек в здравом рассудке сядет за это творение рук человеческих... эх, повыдирать бы эти руки! Мне вот пришлось по долгу службы... жалею, причем сильно. Плохие игры выходят часто, но «отстой» все же не часто жалует нас своим присутствием. Так что ловите момент...

Что удивительно, у этой игры даже предыстория имеется. Хотя на самом деле создатели подобных «шедевров» любят снабжать свои детища различного рода «сюжетами», дабы хоть как-то оправдать происходящие на экране события. На сей раз нам предлагают куда более чем банальную завязку. Главный герой сидел себе дома, посасывал с блюдечка сладкий чай, посматривал телевизор... А в это время в далекой Африке злобные звери точили свои многометровые когти, ровняли клыки, копыта и иже с ними. И между делом задумывали коварный план похищения... похищения родственников главного героя! О как завернули! А потом настал момент осуществления этого коварного плана, и обожаемые родственнички были-таки похищены нехорошими зверюгами. Главный герой почесался-почесался да и отправился спасать бедолаг от гнета животин-узурпаторов.

Со смыслом сюжетец явно не дружен, но в оригинальности ему не откажешь: подобного «бреда» со времен славного трудяги Spectrum'а не появлялось, да и там столь выраженная галиматья не часто попадалась. Но ладно бы только предыстория...

У нас ведь есть еще и сама игра. Причем здесь случай запущен еще дальше и лечению вряд ли поддается... даже радикальному. Прочитав слово «сафари» в названии игры, рядовой геймер мог бы предположить, что обнаружит в игре, как минимум, симулятор этого пагубного (ибо зверушки гибнут) увлечения. На худой конец, аркаду на те-



Паспорт

Safari Kongo

Жанр:	arcade
Разработчик:	Duckfoot Technologies
URL	www.duckfootgames.com
Издатель:	E-Games
Системные требования	
ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

му. Однако в коробочке притаился зверь пострашнее. Зовется он, правда, все равно аркадой, но именно, что зовется...

Нормальное сафари — это когда есть джип, есть ружье, есть бравый настрой и есть, разумеется, ни о чем не подозревающие невинные жертвы. Которые улетают, убегают, улепетывают со всех ног, крыльев, лап, хвостов и прочего прилагающегося. По ним можно пострелять, заполучить пару трофеев и спокойно отправиться домой допивать свой утренний кофе. Опасность в подобных случаях минимальна, а удовольствие, напротив, максимально. Но это в настоящем сафари, в Safari Kongo все происходит с точностью до наоборот. А как именно, читайте ниже.

Геймплей. Сказать, что он оригинален подстать сюжету — значит, не сказать про него ничего. Стремительно представляем себе пустынный пейзаж (не в смысле абсолютно пустой, а в смысле — пейзаж пустыни), на котором то тут, то там произрастают сухоствольные пальмы. Вдалеке виднеются горы, реже — пирамиды. Иногда пустыня сменяется на породу вулканического происхождения, и тогда вместо песка под ногами мирно журчит лава, а перемещаться приходится по одиноким кочкам-островкам, раскиданным в горячем потоке повсюду. В этом случае вдалеке виднеются те же горы... еще под ногами может мирно зеленеть травка. В любом случае перед нами — рядовой уровень Safari Kongo.

На этом самом уровне расположена клетка — большая, один штук. В этой клетке траурно восседает один из наших родственников (парень, если вы играете за девушку, и леди, если в качестве главного героя вы выбрали доброго молодца). Никакими усилиями извне клетку не открыть, если только не раздобыть ключики, разбросанные по уровню. На самом первом уровне для открытия клетки вполне достаточно раздобыть всего один ключик — это вполне логично (чего уж тут мудрствовать: один замок — один ключ). Но уже начиная со второго уровня ключиков придется искать больше: сначала два, затем три, ну а на дальних игровых уровнях аж шесть-семь штук. Логики тут нет совершенно никакой, ибо замок по-прежнему один.


Перед носом главного героя — первый ключ. А невдалеке виднеется клетка с любимой. Обезьяна поблизости — главный вредитель в игре, именно она и похитила ненаглядную...

В игре нет никакого намека на средства обороны/умерщвления, которыми мог бы воспользоваться главный герой. Иначе говоря, напрочь отсутствует сама идея сафари.





Но кого волнует логика, если интересен геймплей... другое дело, что он-то как раз в Safari Kongo совершенно безлик.

Тут, безусловно, следует вернуться к вопросу, которого мы касались несколько абзацев назад. Сафари — это... помните? Так вот, в игре нет никакого намека на средства обороны/умерщвления, которыми мог бы воспользоваться главный герой. Иначе говоря, напрочь отсутствует сама идея сафари. Оружие отсутствует как класс! Вообразили? Жуть какая-то. Хотя можно предположить, что имеется в виду сафари на нас, то есть на главного героя. А животные выступают в качестве охотников? Абсурд!

Уровень, обстановка на котором уже описывалась выше, изобилует различными платформами, «качелями», веревками, лесенками и прочими предметами «архитектуры», на которые вполне можно забраться. Мало того, нужно! Ключики чаще всего запрятаны именно в таких малодоступных местах, откуда их и предстоит выуживать довольно долго. Но пропрыгать по платформам — это еще полбеды. В конце концов, не так уж это и сложно, ведь трудность прохождения Safari Kongo весьма далека от требующего значительно большего сосредоточения Croc 2 или того же Rayman 2. «Сафари» рассчитана скорее на детей младшего школьного возраста, что, правда, никоим образом не оправдывает убогости геймплея. Так вот. Прыгать было бы вовсе не сложно, если

Множество различных противников хорошо скомпенсировано количеством аптечек, которые обильно разбросаны по всему уровню.





Освобождение состоялось, но впереди еще 21 этап жуткого поиска ключей, прыготни по платформам, увертывания от зверья... жуть да и только.

бы не обилие противников и динамических препятствий. К первым относятся всевозможные представители флоры и фауны здешнего мира. Разнообразные обезьянки, енотики-недомерки, черепашки-ниндзи, птички-камикадзе, пресловутые ежики и чебурашкоподобные создания так и норовят столкнуть нас в пропасть или просто долбануть посильнее чем-нибудь тяжелым. В лучшем случае от подобных враждебных действий здоровье главного героя существенно уменьшится, в худшем — придется начинать этап с самого начала. AI противников не отличается какой-либо продвинутостью, но совсем плохо я бы о нем говорить не стал: зверушки действуют по накатанной (программистами) схеме, но, во-первых, каждый по своей уникальной, а во-вторых, довольно оригинальной. Собственно, AI , по-видимому, единственное, что не вызывает каких-либо нареканий в игре.

В качестве подмоги на тяжелом пути по уровню то тут, то там разбросаны аптечки, при помощи которых можно регулярно пополнять запас жизненных сил.

Помимо зверушек (помните, мы говорили про динамические препятствия) на вашем пути встретятся катящиеся бревна, различные вагонетки, мобильные лифты-платформы и прочая дребедень того же плана. Так или иначе, но «скучать» не придется, если вы, конечно, когда-нибудь сядете за этот «шедевр».

В Safari Kongo все настолько запущено, что говорить попросту не о чем: полигонов мало, краски хоть и яркие, но в большинстве случаев совершенно не сочетаются друг с другом.







AI противников — совсем плохо я бы о нем говорить не стал: зверушки действуют по накатанной схеме, но, во-первых, каждый по своей уникальной, а во-вторых, довольно оригинальной.

Графика? Убога, и, наверное, именно она и убивает игру окончательно. На такое вряд ли кто-нибудь соблазнится. Уж на что Croc 2 был несуразен, так у него хоть какой-никакой стиль наблюдался. В Safari Kongo все настолько запущено, что говорить попросту не о чем: полигонов мало, краски хоть и яркие, но в большинстве случаев совершенно не сочетаются друг с другом. Анимация из рук вон...

Музыка? Мрачноватая для такой «веселой» игры. Звук? Нормальный, но ничего особенного, хотя некоторые крики животных очень даже ничего.

Если вы были достаточно внимательны, то заметили, как жесткие нотки по отношению к игре Safari Kongo в начале статьи потихоньку сошли на нет к ее — статьи — завершению. Но это только от усталости говорить что-либо по поводу... Геймплей и графика убивают игру, надежно водружают камешек и крестик на могилку. Изредка — не чаще одного раза в год — можно позволить себе прийти полить цветочки и поправить покосившуюся ограду. Но играть в Safari Kongo не рекомендуется никому. Категорически! MG



Можно, конечно, солгать и сообщить общественности, что эта игра для детей. Можно. Но мы этого делать не будем, так как она не для детей совершенно. Она... Это чудовище, которое обманом хочет пробраться на чистые просторы наших винчестеров, монстр, который заботится только о том, чтобы набить кошельки своих создателей. Хотя в этом я не прав, пожалуй: продать ЭТО не удастся. Никому.



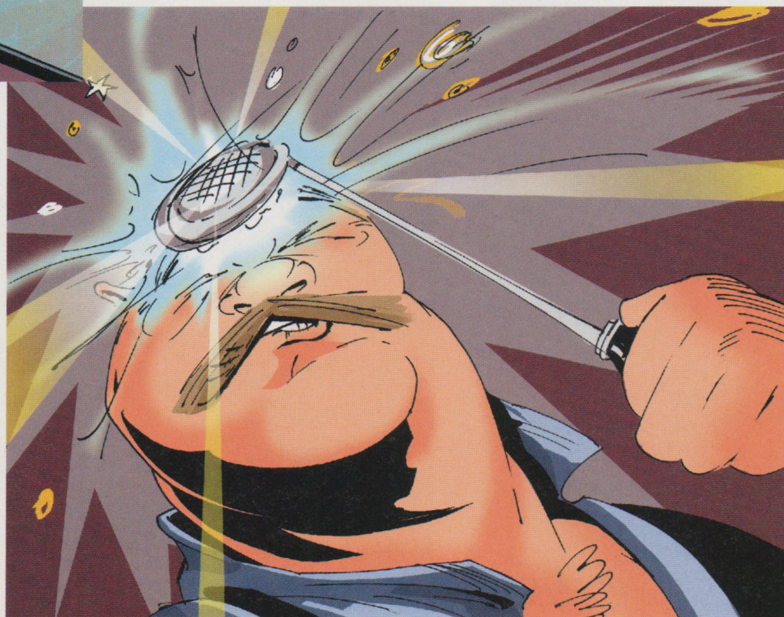
Ждущие жуткую жатву

... ака Лыжник



Утренняя Москва. На улицах пока еще пусто. Из окна виден Краснохолмский мост, по которому изредка проезжают первые машины. Робко жмутся к перилам моста первые прохожие, решившие сэкономить на общественном транспорте. Сквозь грязное оконное стекло за ними следит человек. «Не каждый прохожий добредет до середины моста», — приходит человеку в голову первая за день мысль. За ней спешит вторая: «А с какой, собственно, стати я об этом думаю?» Но ее опережает третья: «Ты же не контролируешь предмет своих размышлений, они сами лезут в твою башку». Следом появляется четвертая: «А какого черта я мысли считаю?!» Пятая мысль была о том, что думать вредно. И понеслось. Мысли, опережая друг друга, уже начали сливаться в адский хор, галдящий неизвестно о чем. «Не-е-ет!» — закричал человек и ударил себя по затылку клюшкой от мини-гольфа. Полегчало, мыслей в голове поубавилось. Человек потер ушибленное место и побрел умываться.



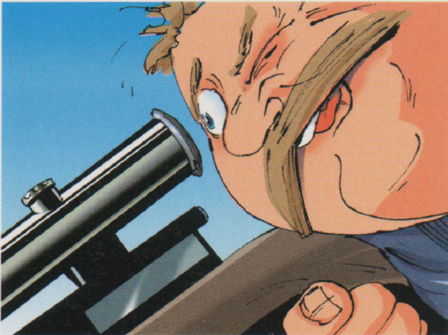


Из зеркала на человека взглянул некто с отпечатанными на лбу квадратиками. Опять упал на клавиатуру, понял он. Протерев влажной тряпочкой физиономию, человек уныло побрел обратно, к месту, с которого он только что поднялся, дабы выглянуть в окно. Усевшись за компьютер, он мрачно взглянул в монитор. Там над его телом шныряли различные чудовища, которые, очевидно, всю ночь радовались его безвременной кончине. Где был последний сейв, уже не вспомнить. Человек плюнул на пыльную гладь экрана и выключил питание.

У человека было две проблемы: во-первых, он не мог управлять своим мыслительным процессом, а во-вторых, все свободное время проводил за играми в различные игрушки, что позволяло ему хоть на какой-то отрезок времени не думать. Хотя, возможно, это была одна проблема. Человек старался над этим не задумываться, боясь, что ход его безумных мыслей унесет остатки сознания в дальние закоулки разума. Жизнь человека проходила весьма уныло — игры, сон, игры, сон, несколько часов в Internet'е, сон. Изредка работа. Работать он не любил: часто сби-

вался на раздумья, да так, что полностью утрачивал какое-либо представление о реальности. А при его работе это было никак не приемлемо. Человек был наемным убийцей.

Он вышел в соседнюю комнату, сел в кресло и расслабился. Взглянул на часы — шесть часов тринадцать минут. Пора сегодня работать — вчера кто-то засунул под дверь фотографию цели и задаток. Человек в принципе подозревал, кто его наниматель, так как некий толстяк постоянно крутился на местах убийств и следил за всеми исполнениями заказов. Исходя из той информации, которую человек почерпнул, копаясь в Сети, его работодателем был некий миллионер, который и сам был помешан на компьютерных играх, а заказывал он при этом, как правило, разработчиков из различных фирм, очевидно, мстя за непонравившиеся игрушки. Странный тип, абсолютно безумный. Но платит деньги. Человек еще раз взглянул на фотографию жертвы и сопроводительную информацию. Сколько раз он просил звонившего поздравить с успешно выполненной миссией заказщика присылать дела на будущие жертвы по электронной почте! Вздохнув, человек бросил бумаги на пол, взял дипломат со снайперской винтовкой и побрел на улицу Малая Грузинская, где был офис фирмы «Центнер», в котором программистом работал бывший создатель неплохих 3D-стрелялок, в прошлом году внезапно бросивший свой стандартный труд и ушедший писать программное обеспечение для самовоспроизводящихся цехов сборки. То есть цехов сборки, которые собирают цехи сборки.



Человек залез на крышу соседнего дома по пожарной лестнице, открыл дипломат и приступил к сборке орудия убийства. Подойдя к краю крыши, он начал прикидывать, откуда удобнее держать под прицелом дверь, но вдруг услышал за спиной сухой кашель и обернулся. Тут его челюсть отвисла: за спиной находился какой-то парк, тек обложенный камнями ручеек, стояли лавочки... На одной из лавочек сидел старик в сероватом балахоне и кашлял. Старик был относительно упитан, на голове его красовался седой гребень ирокезов, а левая рука сжимала трость, с вершины которой на тонких цепочках свисали Георгиевские кресты. Человек несмело подошел ближе к пожилому джентльмену и сказал: «Здрасьте».

В голове его внезапно зазвучал голос: «Во что ты веришь?» От такого внезапного вопроса крыша человека, вернее, ее остатки медленно начали заваливаться на северо-запад. Человек начал думать. Он вспомнил, что, когда был маленьким, он во что-то верил. Родители даже как-то водили его в церковь, но этот поход ему почти не запомнился. Сейчас он не мог вспомнить даже, что это была за религия. А ведь недавно он где-то видел какие-то знакомые образы, напомнившие как раз этот период жизни. «Где я мог это видеть?» — подумал человек. «Нигде, — ответил он себе. — Приснилось что ли? А разве мне что-нибудь снится? А кстати, зачем я повесил утюг на люстру? Кто меня разберет... Надо бы сходить в магазин за сыром, раз уж я на улице, заодно обхамлю мясника... А при чем тут вера? Калена треска, я ж ни во что не верю...»

«Не-е-ет!» — завопил человек и ударил себя в лоб прикладом. Мысли исчезли, способ был проверенный... А старик не исчез, только как-то потускнел, по нему прошла рябь и ухмылка. Значит не глюк, понял человек.

— В том-то все и дело, — сказал старик. — Ты ни во что не веришь. А в жизни каждого человека наступает момент, когда ему необходимо найти что-то, во что можно верить. Без этого жизнь твоя так и будет скучна и бессмысленна. Задумайся над своим образом существования: ты жрешь, спишь, бредишь, играешь в игрушки и убиваешь людей. А где смысл? Где цель? Нету.



— Ну и что мне делать? — спросил человек.

— А вот это ты дело спросил! — ответил старик. — Сбегай за пивом. Шутка. Ты, вот что, попробуй найти себя в нашей церкви, тем более что перед ней ты виноват в страшных грехах...

— Что это за церковь, и чем я перед ней провинился?! — удивленно спросил человек.

— Церковь у нас хитрая. Так сразу и не поймешь. Короче говоря, мы считаем, что Творец создал людей, чтобы те создали героев компьютерных игр, так что почитать надо как раз финал его замыслов. А самому ему почитание не нужно — зачем ему, у него и так всего хватает. А виноват ты перед нами потому, что убиваешь разработчиков, можно сказать, живых святых, да и внутри игр искореняешь народы!

— А зачем же я вам, вообще, нужен-то?

— Ну как... Ты не совсем безнадежен. Лучшее оружие то, которое отобрано у врага. А содеяное тобой зло тебе вскоре простят. Ты будешь нашим крестоносцем — нам надо засылать кого-нибудь внутрь

«...ты жрешь, спишь, бредишь, играешь в игрушки и убиваешь людей. А где смысл? Где цель? Нету.»





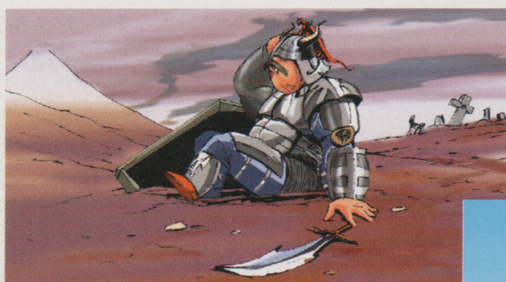
компьютерных игр, чтобы внутри создавать сопротивление. Понимаешь, дети Создателя пока не сильны своим интеллектом. Им нужен некто, способный повести их за собой. А ты неплохо знаешь стратегию противостоящего им игрока, сам ведь неоднократно был на его месте... Так что ступай пока домой, а когда понадобишься, тебе дадут знать. Будешь первым нашим крестоносцем. Вот, возьми пока икону святого Сида Меера.

«И он было уже начал побеждать, но шальной снаряд из дворфовской пушки снес ему голову. Так бесславно закончилась его бессмысленная жизнь. А вы что подумали, это он — главный герой?»

— Эй, я же еще не соглашался! — завопил человек.

— А тебе никто ничего и не предлагал, — зарычал старик, да так, что убийца со стальными нервами присел и зажмурился.

Человек открыл глаза и огляделся. Он сидел у себя в комнате в кресле и сжимал фотографию цели и аванс. Привидится же такое, подумал он. Взял винтовку в дипломате и вышел на улицу. На улице явно было что-то не так. Там, где, как правило, находился ближайший гастроном, теперь стоял мавзолей Сухэ-Батора. Человек шарахнулся обратно в подъезд, из которого только что вышел, и темнота накрыла его с головой. В себя он пришел в каком-то узком помещении, более всего походящем на гроб. Это и был гроб, из которого надо было как-то выбираться. Человек уперся плечом в крышку и немного приподнял ее...



Как ни странно, гроб легко открылся, и он выполз на свет. Первое, на что он обратил внимание, были его доспехи. Почерневшие, но явно все еще неплохие, с еле проглядывающим изображением какого-то кубка спереди. Рядом копошились еще несколько таких же зомбиков. Вскоре кто-то громко забубнил, что Рыцари Темной чаши восстали, и все такое...

Человек сел на адскую лошадь и поскакал вперед, на врага. За ним ломанулись и остальные мертвецы. И он было уже начал побеждать, но шальной снаряд из дворфовской пушки снес ему голову. Так бесславно закончилась его бессмысленная жизнь. А вы что подумали, это он — главный герой? Как же. Он всего лишь наивная жертва провокации...

Старик, а звали его Кантормаил Савостиевич Беглый, улыбнулся и что-то пометил в своем блокнотике. Сегодня у него праздник — сто пятидесятый геймер купился на рассказанную им историю и погиб в игре. Старик был просто счастлив. Дело в том, что он был жнецом. Собирал урожай душ игроков, чья жизнь бессмысленно проходила перед экранами мониторов. Насвистывая какой-то мотивчик, он спрыгнул с крыши и подошел к толстому гражданину, который, собственно, и заказал разработчика. Толстый гражданин, которого никто и никогда не называл иначе как Злой Человек Петров, сидел на лавочке и мрачно поглядывал на часы. Беглый подошел сзади и писклявым голосом сказал: «Не жди, не дождешься!» — после чего с хохотом убежал вдоль по улице. Дети с удивлением провожали взглядом несущегося по проезжей части старика, который при этом дико хохотал.

Харю Злого Человека Петрова перекосила зверская гримаса ненависти. Дело в том, что Петров тоже был жнецом. Он собирал урожай душ людей, которые губили



жизни подростков, создавая компьютерные игры. К сожалению, «Кодекс» запрещал жнецам действовать самостоятельно — они могли всего лишь говорить. Петров, когда-то давно, придумал способ заработать много денег, работая на мафию. Надо сказать, именно поэтому некоторые другие жнецы его презирали: они считали что работа — занятие недостойное. А Петров, будучи практически бессмертным, следил за одним мафиози и стучал на него другому, не боясь быть найденным на дне Москвы-реки с привязанной к ногам гирей. Это, конечно, занимало немало времени, но зато позволяло нанимать убийц, которые исполняли бы жатву.

Больше всего на свете Петров ненавидел Беглого. Тот находил тех геймеров, сознание которых уже практически разложилось под влиянием игр, и внушал им какие-то отвратительные галлюцинации о том, что они попадают в виртуальный мир. Как правило, геймеры там и погибают. Физически их тела, разумеется, остаются в этом мире, но мозг, считая себя мертвым, перестает работать. Обычно эти живые трупы дышат еще пару дней, а потом их сердца останавливаются. Петров хоть и носил имя Злой Человек, но считал такой метод слишком уж жестоким. А сегодняшняя выходка Беглого и вовсе ни в какие ворота не лезла. Погубив лучшего киллера, он, во-первых, вмешался в чужую жатву, а во-вторых, получил почти не нужную ему душу: убийца играл не потому, что ему это нравилось, а пытаясь отвлечься от собственного безумия. Совершенно очевидно, что смысл этой акции состоял в том, чтобы подкинуть свинью ему, Петрову. Злой Человек прочитал мантру перехода и перенесся в Храм.

Храм существовал уже пару десятилетий. Возможно, он возник одновременно с первой игрой, а, может, был построен несколько позже — этого никто не знал. Храм был вне мира, в то же время являясь его неотъемлемой частью. Он представлял собой нагромождение башен разных стилей и конструкций, построенных вокруг центрального зала пятиугольной формы. Башни соединялись узкими подвесными мостками, по которым с трудом мог пройти человек. В зале возле каждой стены стоял каменный трон, и над каждым из них висел ковер с картиной. Храм ненавидел игры и все, что было с ними связано. Пятеро его хозяев-жнецов, а по совместительству и рабов, занимались сбором душ тех, кто продался игровой индустрии. В обмен на эти услуги Храм сделал своих рабов практически бессмертными.

На троне, над которым висел гобелен с условным изображением разработчика (некто, сидящий спиной к смотрящему и пишущий что-то на экране компьютера в ма-

шинном коде), появился Петров. Это был трон жнеца, собирающего души программистов, занимавшихся созданием компьютерных игр. Петров злобно окинул взглядом зал и прочитал мантру общего сбора.

Через несколько минут начали материализовываться хозяева остальных тронов. Первым делом, мерзко хихикая, возник Кантормаил Беглый, над троном которого был нарисован какой-то тип с красными глазами, высунутым языком и с клавиатурой в руках, надо думать, среднестатистический геймер. Он был единственным из всех жнецов, получавшим удовольствие от своей деятельности. Следом за ним на троне под изображением кого-то с пером в руке и нехорошей ухмылкой на устах появился высокий худой человек,



закутанный в черно-фиолетовую простыню. Это был дон Франческо, собиравший души журналистов, восхваляющих различные игры. Рядом, на соседнем каменном троне, материализовался Саид Новогиреев, специализирующийся на устранении издателей игровой продукции. Что было изображено на гобелене у него над головой не мог понять никто, даже он сам. И наконец, на черном троне появился сэр Никто. Он был жнецом-координатором, который имел право вмешиваться в дела любого из оставшихся четверых. Над ним ковер изображал дикое буйство красок, судя по всему, являвшееся совмещением остальных четырех рисунков. С его появлением в Храме стало значительно холоднее.

Первым заговорил координатор:

— Я рад, что кто-то созвал сбор именно сейчас. Я собирался сам сделать это через несколько минут, но задумался. Нам есть, что обсудить.

— Беглый опять рушит мои планы и вмешивается в мою жатву! — закричал Петров.

— Беглый, это действительно так? — поинтересовался Никто.

— Нет, — нагло глядя в глаза начальнику заявил Кантормаил.

— Смотри у меня... Узнаю, что ты вмешивался — будешь до конца дней своих в Дюка Нюкема играть. Но у меня, собственно, вопрос к Франческо. В прошлый раз мы беседовали об одном журнале. Почему его создатели все еще живы?

— Тут такое дело, — ответил гроза журналистов. — Моя задача — собирать души тех, кто восхваляет игры, а там в основном игры, напротив, обругивают...

— Ну да ладно, есть дела поважнее. — Никто устало вздохнул и поправил треуголку. — Устал я, ребята. Не справляемся мы. Поэтому предлагаю основать культ игроненавистников. Я даже уже нашел достойного кандидата на роль руководителя этого религиозного течения, а так же нечто, что сойдет в качестве священного писания. Человек этот в свое время написал научно-исследовательский труд «Когда игры не катят». И пришел к выводу, что игры не катят никогда.

Жнецы восприняли идею своего лидера с энтузиазмом, и уже через пару лет по всей земле расползлась зараза нового культа. Правда, предполагаемый руководитель долго не протянул и вскоре умер от воспаления мозга, но, как оказалось, его присутствие было вообще необязательным. Шли года. Культ игроненавистников постепенно стал ведущей религией. Инквизиторы ловили геймеров, программистов и журналистов и жгли их в бочках с мазутом. Орды фанатиков громили корпорации, и вскоре на всей планете никто не играл с компьютерами. Со временем исчезли и Храм, и жнецы, так как их функции были выполнены.

Через поколение культ утратил воинственность, Верховный игроненавистник принес извинения за инквизицию, его, конечно, не простили, но ему это было и не обязательно. Еще через пару десятилетий культ совсем зачах и насчитывал около десятка истинных приверженцев во всем мире. А вскоре померли и они. Так в мире не осталось никого, кто бы помнил, что это вообще такое — компьютерные игры.



Человек поднял голову, лежащую у него на клавиатуре. Это была его собственная голова, и она все еще держалась на его плечах. Вася Тухлов, а это был именно он, с удивлением вспомнил всю ахинею, которая ему приснилась. Это ж надо, какие-то культы, какие-то жнецы... Что за ерунда, пожалуй, надо сходить к психиатрам. Такое просто так не снится. Он пошел на кухню и сварил себе кофе, выпил его и почувствовал себя достаточно бодрым, чтобы продолжить оборванную вчера перед сном игру. По дороге он все еще вспоминал дичь, привидевшуюся ночью. Это же надо, я — и вдруг убийца?

Внезапно раздался телефонный звонок. Василий подпрыгнул от неожиданности и снял трубку. Странный глуховатый голос спросил его: «И давно вам снятся вещие сны?» Василий узнал голос жнеца-координатора из своего сна. Он попытался спросить, что происходит, но не успел — из трубки уже раздавались гудки.

С тех самых пор Василий пребывает в состоянии помутненного рассудка. Он основал секту защитников игр и в каждом приближающемся человеке видит жнеца. Вот до чего человека могут довести сны на клавиатуре... MG

«С тех самых пор Василий пребывает в состоянии помутненного рассудка. Он основал секту защитников игр и в каждом приближающемся человеке видит жнеца. Вот до чего человека могут довести сны на клавиатуре.»



FORMOZA – Авиамоторная



Наш магазин открыт в августе 1994 года. Он является самым старым магазином розничной сети компании ФОРМОЗА и, насколько нам известно, самым старым в Москве из ныне действующих.За время своей работы магазин принял 280 000 посетителей, продал более 50 000 компьютеров. Не меняя адреса, претерпел несколько реконструкций и ремонтов. И наконец, в октябре 1998 года принял тот вид, в котором вы видите его сейчас.

Мы рады приветствовать вас в нашем магазине и надеемся, что вам у нас понравится!

Как любая организация, имеющая историю, в нашей работе мы следуем выработанным годами принципам. Их легко перечислить:

- Мы продаем компьютеры единственной марки – **ФОРМОЗА**, собранные промышленным способом на современном оборудовании и тщательно проверенные
- Мы предлагаем периферийное оборудование только известных производителей
- Мы работаем по минимальным ценам
- Мы аккуратно выполняем гарантийные обязательства
- Мы работаем честно и открыто

Наряду с розничной торговлей компьютерами, комплектующими и расходными материалами мы работаем с оптовыми покупателями (более 300 фирм и организаций в Москве и по всей России), а также с корпоративными клиентами (среди них мэрия, почти все префектуры и управы г. Москвы, УВД, Газпром, МПС, Мосводоканал, Союзконтракт, учебные и научно-исследовательские институты).

Время работы магазина

- Понедельник – пятница с 10.00 до 20.00
- Суббота – с 11.00 до 17.00
- Воскресенье – выходной
- Магазин не работает по официальным праздничным дням и 31 декабря

Время работы технического отдела

- Понедельник – пятница с 11.00 до 19.00

111024, Москва, ул. Авиамоторная 57, магазин «Формоза»
Телефон: (095) 234-2164 (многоканальный)
www.formoza.ru – раздел «Авиамоторная»
info@formoza.ru – по всем вопросам, с пометкой в поле «Тема» – *Aviamotornaya*
(лучше английскими буквами, во избежание проблем с кодировками)
sharov@formoza.ru – руководитель





КОМПЬЮТЕРЫ СТАНДАРТНЫХ КОНФИГУРАЦИЙ

Ряд стандартных конфигураций компьютеров FP подобран так, чтобы с минимальными затратами удовлетворить запросы как обычных пользователей, так и пользователей, выдвигающих повышенные требования к производительности и универсальности компьютера. Ниже мы попробуем описать основные задачи, решаемые с помощью компьютеров, и наиболее подходящие для этих целей конфигурации.

Основные области использования компьютеров сводятся к 6 следующим типам (если не говорить о специальных приложениях – серверах и т. п.):

- Обучение работе на компьютере (школьники, студенты, профессора и академики, которые первый раз садятся за клавиатуру)
- Офисные приложения (подготовка и печать документов, учет, бухгалтерия, электронная почта)
- Игры
- Системы разработки и проектирования (САПР)
- Издательская деятельность
- Обработка изображений

Каждая из этих областей применения требует свой компьютер, который лучше всего соответствует задаче как по своим возможностям, так и по цене. Примерное соответствие между моделями и применениями можно представить в виде таблицы:

Модель	FP646AL	FP656AL	FP646A	FP656A	FP665	FP646AM	FP656AM	FP665M	FP675M
НАЗНАЧЕНИЕ									
Офис	●	●	●	●	●	●	○		
Игры	○	○	●	●	●	●	●	○	○
САПР			●	●	●	●	●	●	●
Издательства			●	●	●	●	●	●	●
Обр. изображений							●	●	●
СОСТАВ И ЦЕНА									
Процессор	Celeron 466MHz	Celeron 566MHz	Celeron 466MHz	Celeron 566MHz	P III 650MHz	Celeron 466MHz	Celeron 566MHz	P III 650MHz	P III 750MHz
M/B	F810	F810	F810	F810	F810	LS 6ABX2C	LS 6ABX2C	LS 6ABX2C	LS 6ABX2C
ОЗУ	32MB	32MB	64MB	64MB	64MB	64MB	128MB	128MB	128MB
HDD	8.4GB	8.4GB	10GB	10GB	10GB	15GB	15GB	20GB	20GB
FDD	3" (1.44MB)								
CD-ROM	48x IDE Toshiba								
Видеокарта	i752	i752	i752	i752	i752	16MB TNT2	16MB TNT2	32MB TNT2	32MB TNT2
Звуковая карта	AC97	AC97	AC97	AC97	AC97	PCI 128	PCI128	PCI128	!Live
Корпус	AT	AT	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Операционная система	MS Windows 2000 (Trial 120 дней) +4CD. Учетная стоимость – $10								
Цена сист. блока ($)	365	385	415	438	520	490	580	690	765
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА									
Монитор	15" Samsung 55E		15" Samsung 550B					17" Samsung 700iFT	
Колонки	Defender SPK202			Defender SPK 376			Defender SPK A16		
Клавиатура	LW AT		LW PS/2						
Мышь	Genius Easy		Genius Easy PS/2				MS Intelimouse PS/2		
Цена комплекта ($)	515	535	593	625	707	674	784	1062	1136

Обозначения:

○ – подходит, но с некоторыми изменениями;

● – хорошо подходит для этого приложения.

Вовсе не следует, что отсутствие жирной точки в таблице показывает однозначную непригодность компьютера для того или иного применения. Например, то, что в строке «Обучение» напротив FP670M нет никаких обозначений, вовсе не значит, что FP650M не подходит для этих целей. Просто нам кажется, что этот компьютер обладает существенно избыточными возможностями, которые останутся невостребованными в течение длительного времени. Соответственно деньги (свыше $500) будут потрачены впустую.





Гринпис отчаянно борется с истреблением всего живого на Земле, с варварским отношением к фауне и особенно флоре. Однако никто почему-то обычно не задумывается над тяжелой участью растений в компьютерных играх. Упущенное было решено наверстать.

Вопрос мы подняли неоднозначный, рассказывать о нем непросто, и тка получилось, что в рамках одного рейтинга этих вопросов как бы два. С одной стороны, деревья в играх, как правило, играют чисто эстетическую роль, роль тех самых кустов, в которых в случае необходимости можно спрятать рояль. С другой стороны, роль растений иногда выходит за рамки чистой эстетики, тогда они становятся полноправными участниками игрового процесса. Будет вполне справедливо рассмотреть проблемы отдельно друг от друга. В принципе наличие функциональных качеств сразу выдвигает любое дерево на более высокую ступень относительно его просто красивых сородичей, так что можно рассматривать это деление как своеобразные лиги, допустим, высшую и... другую. Итак, начнем, естественно, сверху.

Дерево — друг, дерево — враг

Николай Барсуков

Мегатоп игровой флоры

Дерево — друг (часть первая, функциональная)

Функции, выполняемые растениями, очень разнообразны — это может быть и монстр, стремящийся отведать вашей драгоценной кровушки, и жилище, способное дать вам кров, и многое другое. Попытаемся выстроить все эти функции в порядке уменьшения полезности.

MDK 2. Безусловный лидер. Дерево только одно, но каким же дружеским чувством проникаешься к этому дереву — многие люди позавидовали бы. Как легко и непринужденно проходятся два первых уровня! Курт, Макс — персонажи дешевого комикса в самом классическом понимании. Огромная огневая мощь, враги валятся ровными рядами, вперед и только вперед. Экшн, с которым трудно сравниться. Вот уже второй босс медленно угасает под шквальным огнем пулеметов собаки-убийцы, приближается третий уровень. Как вы все, естественно, помните, третий уровень проходится профессором Хокинсом, сухоньким старичком, только и умеющим, что решать головоломные задачи по обезвреживанию дьявольских машин пришельцев. И вдруг этот яйцеголовый попадает в дружеские объятия трех монстров, питающих к нему отнюдь не дружеские чувства, да еще вдобавок вооруженных огромными пушками, в ствол которых без проблем пройдет профессорская голова. Тоже мне проблемы, скажете вы. Правильно, я с вами согласен, берете рокетлаунчер и забиваете им их самомнение в самый конец пищеварительного тракта, если у них таковой найдется, но вот в чем беда — нет у профессора оружия, не успел сконструировать.Что, бесславный



Shogun демонстрирует свое уважение к растительному миру только в этой сцене: лесов в игре много, а вот красивых нет вообще.



Внимание, слева в кадре дерево. Именно дерево, и ничто иное.

конец? Кто сможет помочь беззащитному профессору сохранить международный престиж, а заодно и жизнь? Вот тут-то и выступают на передний план те самые растения, которые мы так безжалостно истребляем на всем протяжении своей неспокойной истории. Да, именно они, а точнее, одно из них спасет Хокинса от лап инопланетных захватчиков, спасет и не подавится, поскольку монстры будут съедены вместе со своими пушками, а профессор получит долгожданное оружие из рук... лап... одним словом, ветвей своего спасителя. Вот такие неожиданные помощники встречаются иногда в играх, помощники, не скрывающие своего растительного происхождения.

The Sims. Эта игра могла бы получить первое место. Здесь растения самым непосредственным образом влияют на ход игры, но все же не спасают жизнь, как в MDK 2. Так что второе место заслужено однозначно. Те, кто играл в симулятор симов, знает, что именно растения помогают обитателям дома чувствовать себя комфортно, именно они повышают настроение и работоспособность. А что как не работоспособность и настроение играют важнейшую роль в жизни любого сима? Ведь от этого зависит повышение по службе и, как следствие, увеличение достатка. Таким опосредованным образом растения помогают своим владельцам достигать новых профессиональных высот, получать больше денег, строить лучший дом и так далее. Ведь по сути это и есть весь игровой процесс. Да, без растений никто не умрет, но вот влачить жалкое существование придется. Недаром самый дорогой в игре дом оборудован целым садом-лабиринтом. Бродя по его аллеям, вы замечаете, как там хорошо дышится и думается, ехать после этого на работу — сплошное удовольствие. Начальство, безусловно, замечает ваш настрой и... повышает вас по службе. Вот опять растения нам помогли, на этот раз — психологически и материально. Причем это не зависит от того, комнатные растения мы имеем в виду или уличные, и те и другие вносят свой вклад в наше настроение, за что им большое спасибо. Кстати, даже деньги, потраченные на садовника, не считаются потраченными зря, ведь он заботится о ваших единственных настоящих друзьях. Нет более черной неблагодарности, чем забыть полить свои деревья; в этом случае они засохнут и превратят вашу жизнь в ад, так что не забывайте о лейке или не жалейте денег все на того же садовника.





Растениям также нужна забота, как и всем остальн. Будьте к ним внимательней, и они поднимут вам зарплату. Опосредованно...



Вот — та самая батальная сцена из Ground Control. Неправда ли, впечатляет, а эти древесные гиганты на заднем плане только подчеркивают всю композицию. Безусловно эстетично.



Вот именно здесь я и построил бы себе дачку. По-моему, место вполне приличное, а знаете, чем оно отличается от соседних? Наличием пальм. Нельзя недооценивать роль растений в нашей жизни.

Evolva. Вот он, злой гений нашего рейтинга. В высшей лиге функциональных растений эта игра занимает почетное третье место. Пожалуй, она могла бы занять и первое, уж больно много в ней этих самых растений, но природа их такова, что больше чем на третье место они претендовать не могут. Злобные твари растительного мира просто кишат на сюрреалистических просторах мира Evolv'ы. Злобные твари поджидают на каждом шагу, и они отнюдь не животного происхождения. Начинается все безобидно, с цветочка, взрывающегося каждые 4–5 секунд: всего-то и надо — пробежать мимо, пока эта тварь растет, и все дела. Однако скоро вы обнаруживаете, что остальные члены команды, бегущие за вами, становятся жертвами того взрыва, которого вы так замечательно только что избежали. Но это лишь начало, дальше все будет гораздо более запущено. Растения-пушки способны своими плодами подорвать даже самого мощного геноса, правда, с одинаковой неприязнью они относятся и к монстрам, в изобилии бегающим по окрестным скалам. Перечислять все виды агрессивной флоры на планете бессмысленно, вы, наверное, и так уже поняли, что растения могут быть не только друзьями, но и закоренелыми врагами всех нерастительных форм жизни. В игре есть и абсолютно равнодушные к вам деревья, но они настолько похожи на своих недружелюбных собратьев, что закрадывается сомнение, — а не близкие ли они родственники? Так что остерегайтесь ночью забираться в самое сердце Гринпинской трясины, как завещал великий литературный отец Шерлока Холмса.

Diablo 2. Да, знаменитейшая игра заняла лишь четвертое место; не забывайте, мы оцениваем не игры, а только растения в них. А с растениями в этом мегахите порядок. Правда, к сожалению, функциональным значением они не перегружены. Безусловно, свою роль они играют, вот только заключается она в основном в создании атмосферы беспросветной тоски и отсутствия всякой надежды. Эта игра не

попала во вторую часть рейтинга лишь из-за того, что все-таки есть в Diablo одно растение, в листве которого висит свиток, жизненно важный для прохождения одного из поставленных заданий. В кроне кроется секрет активации портала, ведущего к очередному скоплению врагов человечества. Так что, к заветному дереву нам приходится просто пробиваться с боями, шагая по кучам мяса, которое вы только что нашинковали. Даже локация, являющаяся родиной этого полезного растения, называется не как-нибудь, а Темный лес. Так что в Темном лесу стоит темное дерево, на темных ветвях которого покоится потемневший от времени свиток, хранящий темное знание, и темна туда дорога. В остальном деревья на редкость спокойные и неприятностей, равно как и приятностей, не причиняют.

The Longest Journey. Игра, поражающая в первую очередь своей красотой. В полной мере это относится и к растениям, они не просто красивы, они великолепны. Красота является их основным достоинством, однако есть и некоторые другие. Нельзя сказать, что они каким-то невероятным образом влияют на сюжет, хотя речь идет о квесте, но все же не одной только красотой. Так, замечательным представителем флоры является дерево-дом. Кто посмеет сказать, что это недостаточно функционально? Причем речь идет не о каком-то дупле или норе: дом именно в дереве, а дерево соответственно именно дом, а не что-то другое. Растение, способное стать приютом путешественнику, украшенное симпатичными окошками и прочими атрибутами жилого строения, просто не могло не войти в этот рейтинг. Нечто среднее между крепостной башней и вековым дубом, это ведь что-то вроде кустов с роялем в одном флаконе.

Вот и все, что касается полезных и вредных; конечно, найдется еще немало игр, способных занять свое место среди вышеперечисленных. Не спрашивайте, почему именно эти игры вошли в рейтинг, так нашептали сами деревья, а им, естественно, виднее. Пора переходить к эстетически выдающимся растениям.

Зеленые дали (часть вторая, эстетическая)

Деревья бывают разные, красивые и не очень, но нас в первую очередь волнует то, насколько они хорошо или плохо подчеркивают игровую атмосферу, или, проще говоря, в тему они воткнуты вон там, слева, или бульдозера просят?

Dracula Resurrection. Первое место по созданию игровой атмосферы. Однозначный лидер, ни в одной игре еще деревья не обладали таким чудовищным отрицательным зарядом. Вся эстетика первой части игры держится именно на лесе, окружающем места наших подвигов. Застывшие голые деревья, торчащие из серых сугробов подобно гнилым зубам, — невозможно подобрать более подходящую оправу для кладбища, где до времени покоятся жертвы кровожадного графа. В сочетании с волчьим воем и звуком ветра, гуляющего меж ветвей, все это создает невероятно сильное впечатление. Практически на каждом из лесных чудовищ можно, особо не напрягаясь, представить висящее на веревке тело или что-то в этом роде. Сам Князь Тьмы, видимо, заботливо сажал эти дерева, руководствуясь широко известным правилом, гласящим о необходимости посадить дерево, построить дом и родить ребенка. Причем заметен методичный подход, смотрите сами: деревьев посадил целый лес, домик у него такой, что Бастилия позавидует, вот и невесту нашу похитил, догадайтесь зачем. Учитывая такую методичность, не избежать ей Дракулячьего внимания. А началось-то все с леса, деревьев то есть. Вот такие далеко идущие выводы как-то сами собой в голову приходят, когда на эти страшные растения смотришь. Это лидер, однозначно.

Ground Control. Речь идет о деревьях инопланетных, однако сути дела это не меняет. По-прежнему эстетическая сторона дела превалирует над всеми остальными. Вообще, игра эта, как мне кажется, в первую очередь хороша именно своими батальными сценами, а кто как не деревья на заднем плане способны так хорошо оттенить происходящее действо? Именно они, родные, так классно смотрятся на фоне проносящихся ракет и автоматных очередей. Художник баталист отдал бы полжизни, чтобы увидеть нечто подобное. Кроме того, есть растения вообще ничем не напоминающие земные виды. Нечто вроде то ли жабр, то ли плавников понатыкано на некоторых из планет. Эти формы жизни тоже явно принадлежат к царству растений, однако создают совершенно иной колорит. Это напоминает Evolv'у, там тоже есть что-то наподобие, однако здесь все подчинено красоте, и только ей. Никаких стреляющих, хватающих, плюющихся или взрывающихся видов нет и в помине. Все чинно, спокойно и носит чисто эстетический характер. Военный смысл полностью отсутствует, даже технику укрыть нельзя, будто деревьев на самом деле и нет вовсе. Так что в первую часть рейтинга игре точно не попасть.



Некоторые растения, те, что попроворнее, вполне могут справиться с небольшим отрядом монстров. На этот раз зеленый друг просто спасает жизнь.



То ли плавники, то ли жабры — непонятно, но все же это растения.



Атмосферу это дерево определенно подчеркивает, но вот по поводу эстетики можно и поспорить.

Первое место не досталось по причинам чисто субъективного характера, ну не нравятся мне эти жабры или как их там, и все тут. Те, кто со мной не согласен, вполне могут взять ножницы, вырезать два абзаца, и поменять их местами. После аккуратной склейки все встанет на свои места. Еще один недостаток заключается в том, что представительство растительного мира носит крайне ограниченный характер, иными словами — мало там деревьев. Вот в «Дракуле» деревьев много, а здесь явный дефицит, значит, по количественному показателю игра опять же уступает, так что будем считать, что второе место занято по заслугам.





«Земля 2150». Война миров. До сих пор не могу понять, почему отечественные локализаторы перевели название именно так, а не оставили родное «Побег с голубой планеты». Впрочем, для нас это особого значения не имеет, так как у нас на первом плане зелень, а вовсе не голубизна. А зелени в игре — не так чтобы особенно густо. Она определенно есть, просто ее как-то до обидного мало. Пожалуй, даже меньше, чем у предыдущего номинанта, однако последнее место все же не про эту игру, ведь только здесь можно увидеть такие родные сердцу, чисто российские сосны, которые по сюжету растут где-то в районе Урала. Только из-за этого игра и попала на третье место, особым эстетическим значением растения не обременены в основном опять же по причине своей малочисленности. Кроме сосен можно увидеть и других представителей растительного мира, в частности пальмы, растущие на берегах водоемов. Есть довольно симпатичные местечки, дачку можно было бы отгрохать где-нибудь под сенью кокосовых пальм. Я себе уже приглядел: оно на одном из скриншотов, правда, дач строить в игре нельзя, а база не влезает, места маловато. Так что остается только любоваться, а что это, если не чисто эстетическое значение? Короче, стоя на третьем месте и одним пальчиком зацепившись за второе, «Земля 2150» знаменует собой самую середину линейки номинантов. А сосенки ну очень хороши!

Shogun. На четвертом месте у нас рассыпанная кое-где по холмистым равнинам древней Японии плесень, гордо считающая себя лесом. Нет, вы не подумайте, игра великолепная, но, к сожалению, к растениям относится более чем пренебрежительно. Опять же не в смысле сельскохозяйственных культур, но в смысле простого леса, который может и должен быть украшением игры, а не довеском, нарисованным второпях за два дня до релиза. Деревья заслуживают большего! Под таким девизом мы и награждаем Shogun четвертым местом. Ну в самом деле, что это за дела — на ратном поле, где тысячи спрайтовых человечков умирают





в кровавых мучениях, стоят какие-то плоские декорации, по виду отдаленно напоминающие деревья. Такого неуважения мы не могли не заметить, и в принципе последнее место было бы вполне пригодным, если бы художники не кинули кость в сторону многострадальной растительности. Этой костью явилось оформление центрального офиса начальства. Именно там вы можете увидеть красивый рисунок, украшающий дальнюю стену помещения. На нем изображены две сосны, согнувшиеся под порывами сильного ветра. Впрочем, японцы относились к растениям довольно-таки жестоко, вспомните хотя бы искусство бонсай, суть которого заключается в изуверском отношении к молодому дереву, в результате превращающемуся в пародию на своих старших сородичей, только гораздо меньшего размера. Все эти неоднозначные доводы заставляют сомневаться в справедливости оценки, но подумайте сами: если третье место определено, а пятое и подавно, то что нам остается? Вот именно.

The Tainted. Безусловный лидер среди древоненавистников. Отношение к растениям самое странное. С одной стороны, они, конечно, имеют место, с другой — надо видеть, какое именно место им отведено. Огромные цилиндры, пересекающие экран снизу вверх, не скрывают своей фаллической природы. Ну, товарищи, что же это такое? Борису Валеджо можно — он художник не последний, но выто куда? Впрочем, именно валеджовские мотивы сквозят в этих могучих стволах. Трудно сказать, что подумали бы об этом сами деревья, они, к сожалению, в компьютерные игры не играют, но мне кажется, что им бы не понравилось. Чем в первую очередь красиво дерево? Своей кроной, разумеется! А у нас тут полное ее отсутствие, да еще такое выраженное, что аж в жар бросает. Так что извините, а пятое место будто специально для вас, нельзя быть такими неоднозначными. Определеннее надо быть, и все тут.

Вот, пожалуй, и все. Надеюсь, деревья останутся довольны. Ну а вам, дорогие читатели, могу только пожелать бережнее относиться к природе и помнить, что и спички, и туалетная бумага — не что иное, как трупы погибших растений. MG

Что-то мы много пишем, как игрушки надо проходить, а еще ни разу не рассказали, как, собственно, эту рубрику читать. И уж коль нынешний наш номер полон всевозможных инструкций и указаний, мы попросили наш специальный отдел написать вам ЦУ по этой рубрике. Вот результат. Надеемся, что после ознакомления с ним у вас больше никогда никаких проблем с чтением нашего журнала не возникнет.

ИНСТРУКЦИЯ №13-Б
Чтение рубрики Mission Possible

1. Взять журнал MegaGame двумя руками и положить перед собой вертикально, логотипом MegaGame вверх.

2. Наклонить голову таким образом, чтобы условная линия, проведенная от основания шеи к макушке, находилась под углом 30° относительно горизонта.

3. Придерживая журнал MegaGame левой рукой, резким движением правой перевернуть верхнюю страницу справа налево таким образом, чтобы она оказалась под углом 180° относительно остальной части журнала.

4. Операцию №3 повторять до обнаружения рубрики Mission Possible (отличительный признак — надпись Mission Possible в верхней части страницы).

5. Придерживая журнал двумя руками, приступить к чтению. Для этого:

а) сфокусировать взгляд в верхнем левом углу страницы;

б) медленно передвигать взгляд слева направо до обнаружения распознаваемых символов;

в) обнаружив распознаваемый символ, ознакомиться с ним и запомнить;

г) операции б — в повторять до необнаружения распознаваемого символа, конца страницы или конца статьи;

д) в случае необнаружения распознаваемого символа сложить запомненные символы в слово и ознакомиться с ним. Слово запомнить. Далее переходить к пункту б;

е) в случае обнаружения конца страницы перевести взгляд на 6 мм ниже и в левый край страницы. Далее перейти к пункту б;

ж) в случае обнаружения конца статьи перейти к пункту 6.

6. Откинуться в кресле и находиться в состоянии усвоения прочитанного на протяжении 5—10 минут.

7. Приступать к игре, упомянутой в названии прочитанного проходилова.

CHEATS
СТР. 158–159

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:



Diablo 2



Машина времени

Руководство по истреблению нечисти из Преисподней

Адский сталкер

Сейчас, когда я уже слишком стар — трясущиеся руки не в силах поднять меч, а глаза не видят дальше вытянутых рук, — настало время описать все те невероятные приключения, свидетелем и активным участником которых я стал во времена своей отчаянной молодости. Память уже давно играет со мной в прятки, но до сих пор четко, как в зеркале, я вижу те дни, лица соратников и морды чудовищ — это все, чем наполнены сны старого героя. Тщеславие не мой порок, но, в самом деле, кто, как не я, посетивший Ад и взглянувший в глаза Злу, может называть себя так? События тех дней разделили со мной несколько друзей, очень разных, но одинаково ненавидящих ту Силу, что наложила свои гнилые лапы на наш мир. Я расскажу о каждом, включая и себя, однако вам самим предстоит решить, кем именно из них я являюсь. Итак, нас было пятеро, всего пятеро против огромной армии Сил Зла, но только одному из нас суждено положить конец царящему на землях наших предков Темному воинству. Прошло наше время, и новые воины и маги становятся на наш путь, остается только напутствовать их полезным советом, дабы избежали они ошибок своих предков. Первым делом герою надо определиться со специализацией, найти свой подход к делу борьбы с извечным Злом. Я помогу...



Орден путешественников

Паспорт

Diablo 2

Жанр: Action/RPG
Разработчик: Blizzard
Издатель: Blizzard

URL www.blizzard.com

Некромант

Очень интересный персонаж, в отличие от остальных четырех вполне может пройти все препятствия, практически не участвуя в боях лично. Однако надо отметить, что играть за этого героя лучше людям опытным, прошедшим не одну ролевую игру. Необычная система навыков делает некроманта крепким орешком для начинающих игроков. Вместе с тем есть своя красота именно в способности сделать дело чужими руками. Такая возможность появляется у него в результате раскачивания специального дерева скиллов.

Итак, дерево воскрешения и контроля содержит все необходимое именно для повелителя мертвых. Rise Skeleton — на одного скелета больше за каждый уровень умения. Безусловно, этот показатель нуждается в прокачке, но не надо тратить на него все доступные скиллпоинты в надежде, что армия скелетов скроет от враждебного окружения слабое тело темного мага. Дело в том, что довольно часто некромант сталкивается с банальной нехваткой материала для работы. Пока вы находитесь на уровнях с большим количеством слабых монстров, все нормально, но как только монстров становится поменьше, а здоровья у них — побольше, вот тут-то и начинаются



Человек, впервые запустивший Diablo II, еще долго не решается начать игру, завороженно замерев в преддверии чего-то совершенно особенного...

НАВЫКИ

Necromancer

В скобках указан уровень персонажа, минимально необходимый для активации заклинания.



Проклятия (Curses)

Amplify Damage — (1) противник, ставший целью этого заклинания, получает больше повреждений, чем остальные.

Weaken — (6) атакуемый заклятием противник наносит меньше повреждений.

Dim Vision — (6) ограничивает радиус зрения противника.

Terror — (12) наводит панику, противник пытается сбежать.

Iron Maiden — (12) противник, ставший целью этого заклинания, наносит повреждения сам себе.

Attract — (18) делает противника мишенью для остальных монстров.

Reverse Vampire — (18) атакуемый заклинанием монстр отдает вам часть своей жизни.

Confuse — (24) заставляет монстра атаковать своих соратников (не действует на боссов).

Decrepify — (24) противник передвигается гораздо медленнее, однако это не относится к скорости удара.

Lower Resist — (30) понижает устойчивость противника к магическим атакам (fire, cold, poison).

Воскрешение и управление (Summoning and Control)

Skeleton Mastery — (1) увеличивает уровень воскрешаемых скелетов (количество жизни, сила удара и т. д.).

проблемы. Для их решения существует еще один скилл — Skeleton Mastery. Он позволяет повышать уровень воскрешаемых, и таким образом вы сможете содержать отряд крепких скелетов, которых нечасто придется менять. Практика показала, что вполне достаточно иметь пять-шесть скелетов и высокий уровень Skeleton Mastery. Что касается големов, то они хоть и обладают отменным здоровьем, но все же слишком неповоротливы для серьезного боя. Скилл Golem Mastery частично исправляет эту проблему, вот только появляется он на 12-м уровне персонажа, а торчать все это время в первом городе скучно. Старшее умение этого древа, Revive, позволяет превратить в undead'а именно того монстра, которого вам удалось убить. Это очень полезное умение, особенно оно пригодится на последних этапах игры; впрочем, основная часть людей проходит игру, не достигнув 30-го уровня, так что воскресить самого ненавистного из врагов вы сможете только при повторном прохождении игры.

Дерево умений под названием Curses не дает хоть сколько-нибудь полезных заклинаний, во избежание бессмысленной траты ценных скиллпоинтов мы советуем не относиться особенно серьезно к этому пути развития персонажа.

Другое дело — Яд и Кости. Самое первое умение этого древа уже является довольно полезным. Teeth — это что-то вроде файербола для мертвых, прокачанное умение дает возможность делать сразу несколько выстрелов. Когда ваши подопечные расчищают дорогу своему повелителю, можно посодействовать им на наиболее слабых участках с помощью этой дистанционной атаки. Bone Armor — защита из летающих вокруг костей, помогает в случае неожиданного прорыва неприятеля через линию обороны; пока скелеты поспеют на выручку, вы вполне можете переждать атаку в костяном коконе. Bone Spear — хорош при больших завалах, так как способен пробить несколько монстров навылет. Старшее умение, Bone Spirit, само найдет себе цель.



Именно в этой пещере вам предстоит найти один из необходимых органов. Не беспокойтесь, сама матка не атакует, но вот ее свита...

Паладин

Пожалуй, самый светлый из всех персонажей игры, никаких кровожадных навыков или сомнительных с точки зрения добра заклинаний. Несмотря на наличие чисто магических умений, остается воином, не настолько зависящим от текущего количества маны, как, например, волшебница или некромант. Скорее этот персонаж ближе к варвару, хотя и не отличается такой животной силой.

Главная особенность этого персонажа — в наличии аур, защитных или атакующих магических полей, действующих пассивно и не требующих для своей работы маны. Именно это дает возможность развивать волшебные свойства героя, не раскачивая Energy. В принципе совершенно реально пройти всю игру, так и оставив ману на базовом уровне (15-м).

Дерево защитных аур предлагает развитие различных видов обороны, как от конкретных разрушающих воздействий типа огня, холода или молний, так и ряд универсальных аур, которые, впрочем, далеко не так эффективны, как специализированные. Рекомендуется пожертвовать, по крайней мере, по паре скиллпоинтов на каждую из трех основных защитных аур, впоследствии, при магических атаках, вы будете чувствовать себя вполне комфортно.

Prayer — аура, не защищающая вас от конкретной атаки, но тем не менее и она может оказаться довольно полезной. Так как Prayer хоть и медленно, но все же восстанавливает жизнь, в промежутках между схватками довольно приятно наблюдать за растущим уровнем жизни, к тому же посещать «лавку жизни» можно будет пореже.

Атакующие ауры в основном не являются такими уж полезными, как может показаться на первый взгляд, однако одна из них просто незаменима. Thorns отвечает на каждую пропущенную вами контактную атаку, нанося ответное повреждение. Этот навык приобретает просто жизненное значение, будучи прокачан, по крайней мере, до 8–10-го уровня. К примеру, эта аура 15-го уровня возвращает нападающему 810% повреждения. То есть если вас ударили на 10HP повреждения, то обидчик непременно получит обратно 81HP (!!!).

Среди старших навыков этого дерева настоятельно рекомендуется выбрать Фанатизм: аура повышает скорость атаки до такой степени, что враги просто не успевают отвечать. Это очень полезно против мощных, одиночных врагов.

Третье дерево предлагает развивать боевые навыки. Среди них есть и полезные, и просто любопытные. Из первых нас интересует Charge, этот скилл дает возможность прыгать на врага с последующим отбрасыванием его назад. Она хороша, когда перед вами небольшой отряд монстров с предводителем: вы перепрыгиваете основные силы противника



Первое, чему надо научиться, — это пользоваться инвентарем и сундуком.

и вплотную прикладываете свой щит к мерзкой роже главного. Часто сталкиваешься с пятью-семью монстрами, способными только к контактной атаке, и одним-двумя стреляющими, которые держатся за спинами передних и не лезут на рожон. Здесь помогает тактика, описанная выше,— перепрыгнуть через авангард и ударить по самому слабому.

Среди интересных навыков можно вспомнить Zeal. Это умение дает контроль над одним из монстров: чем выше уровень умения, тем дольше и дальше вы управляете своей жертвой. Навык скорее зрелищный, нежели полезный, случай поупражняться в управлении предоставляется нечасто.



Не правда ли, странное место? Драться крайне неудобно, постоянно обстреливают с соседних платформ, а огненные стены невозможно сосчитать.

Амазонка

Амазонки лучше других героев обращаются с копьями и луками. Их навыки направлены на развитие этих видов оружия. Но лучше все-таки выбрать только один путь, по которому вы станете тренировать свою героиню, иначе получится ни то ни се.

Вариант копья (метательные дротики) хорош при наличии ядовитой атаки, однако слишком много боеприпасов с собой не унесешь. Случай близкого боя — это совсем не для амазонок: не с их здоровьем подвергать себя атакам монстров, иначе придется потратить на жизнь драгоценные поинты, а ведь надо развивать силу и ловкость, чтобы удары копьем стали точны и увесисты.

Если вы все-таки остановились именно на копьях, лучше развить Poison Javelin. Его вполне достаточно на все время, более мощная версия Plague Javelin гораздо прожорливее на ману, а эффект от применения не намного лучше. Стоит поднять Jab: несколько ударов — это всегда хорошо, а вот на следующий в линейке скилл, Impale, лучше не тратиться. Он нужен только ради развития навыка Fend, позволяющего атаковать сразу несколько целей. Остальное на любителя.

На тридцатом уровне появятся более или менее мощные вещи — два «электрических» навыка Lightning Strike и Lightning Fury, сходных по природе и эффекту. Они добавляют значительные повреждения молнией и распространяются по нескольким целям. Но до того как их можно будет освоить, игра уже благополучно закончится, так что прочувствовать силу и крутизну этих скиллов удастся лишь в следующем прохождении.

Лучше амазонке все-таки использовать лук. В этом случае и боеприпасов вам достается гораздо больше, и опасность близких контактов с монстрами отсутствует. Главное, не стоять на месте, все время отбегать от противника, посылая в его сторону побольше стрел. Еще пара плюсов: один параметр для развития — ловкость; другой — неломающееся оружие. Луки всегда как новые, не требуют постоянной починки.

Для усиления атаки есть несколько связанных с луками и арбалетами навыков. Среди различных видов магического улучшения стрел есть смысл выбрать линейку магии холода, причем вполне будет достаточно дойти до Ice Arrow, следующий уровень — Freezing Arrow — маны тратит немеряно. По остальным видам стрел поинты раскидывать нужно лишь для продвижения к более эффективным навыкам. Их два: Multiple Shot — пуск стрел веером и Strafe — стрельба по нескольким целям.

Последний раздел — навыки амазонок пассивные и магические. Тут раскидайте по паре скиллпоинтов на различные виды уклонений и развивайте Penetrate, который существенно улучшает Attack Rating. На тридцатом уровне обязательно возьмите Валькирию, и больше монстры к вам лезть не будут, можно спокойно их расстреливать издалека. А вот к Pierce следует отнестись очень осторожно, он не слишком подходит для совместного использования со стрелами с большой зоной поражения: вместо того, чтобы произвести свой масштабный эффект прямо в куче врагов, заряды пролетят их насквозь и бесполезно взорвутся где-то вдали.

Варвар

Варвар, обладает недюжинной силой; как следствие — минимум магии. Превосходный воин. Если вы выбрали этого персонажа, главное — делать ставку на strength и vitality, второстепенное — dexterity, об energy забудьте совсем.





Навыки

Rise Skeleton — (1) поднять скелета (увеличивает возможное количество одновременно поднятых скелетов).

Clay Golem — (6) поднять глиняного голема (увеличивает возможное количество одновременно поднятых големов).

Rise Skeletal Mage — (6) поднять скелета, стреляющего магическими зарядами.

Golem Mastery — (12) увеличивает уровень воскрешаемых големов (количество жизни, сила удара и т. д.).

Blood Golem — (18) поднять кровавого голема (при атаке он отнимает жизнь у врага и передает ее вашему персонажу).

Summon Resistance — (24) при активации повышает сопротивление магии.

Iron Golem — (24) поднять железного голема.

Fire Golem — (30) поднять голема, пользующегося магией огня.

Revive — (30) воскресить именно того монстра, который был убит.

Яд и Кости (Poison&Bone)

Teeth — (1) дистанционная атака, язык голубого пламени в указанном направлении.

Bone Armor — (1) защитное поле, состоящее из летающих костей.

Poison Dagger — (6) делает оружие Некроманта отравленным.

Corpse Explosion — (6) превращает труп убитого врага в некое подобие бомбы.

Bone Wall — (12) ставит на пути врагов стену из костей.

Poison Explosion — (18) труп гниет и, лопаясь, выпускает ядовитое облако.

Bone Spear — (18) костяное копье, наносящее значительные повреждения, может пробивать несколько монстров подряд.

Bone Prison — (24) окружает врага стеной из костей, атаки не проходят в обоих направлениях.

Poison Nova — (30) несколько зарядов яда в разных направлениях.

Bone Spirit — (30) костяная самонаводящаяся стрела.

НАВЫКИ

Sorceress

В скобках указан уровень персонажа, минимально необходимый для активации заклинания.



Магия огня (Fire)

Firebolt — (1) классический удар огнем, в указанном направлении летит огненный шар.

Warmth — (1) быстро восстанавливает утраченную ману.

Inferno — (6) некое подобие огнемета — непрерывный поток огня, действующий на небольшом расстоянии.

Fireball — (12) огненный шар, взрывающийся при соприкосновении с препятствием.

Blaze — (12) огненный след, остающийся за волшебницей; используется в случае экстренного отступления.

Fire Wall — (18) огненная стена, вырастающая в указанном месте; затрудняет контактный бой.

Enchant — (18) оружие, в руке персонажа приобретает способность к огненному повреждению.

Meteor — (24) падение с небес охваченного пламенем камня; взрывается при соприкосновении с землей, наносит значительные повреждения.

Hydra — (30) в указанном месте вырастает огненное создание, напоминающее дракона. Стреляет огненными зарядами.

Fire Mastery — (30) повышает восприимчивость противника к магии огня.

Магия холода (Cold)

Ice Bolt — (1) замораживает противника на некоторое время.



Стоит дотронуться до книги, как откроется портал в следующую локацию. Прежде чем прыгать туда, сходи в город. Поверь, это хороший совет. Купи жизни... ну и все такое.

В самом начале игры (при получении уровней) следует прокачивать strength, поскольку противник еще слаб и не отбирает большого количества жизни, а чем раньше вы оденете приличную броню и вооружитесь дрыном потяжелее, тем лучше для вас. Из Skill Tree уделить внимание следует ветвям: Combat Masteries и Combat Skills; Warcries (боевые кличи) неэффективны и в бою практически бесполезны. Так что кричалки рекомендую оставить. Из боевых навыков весьма актуальными и полезными на первых порах будут Bash и Leap. Прокачав их до третьего уровня, можно пройти первый город весьма спокойно (при наличии соответствующего оружия, естественно). Спектр оружия у варвара весьма разнообразен — от меча до копья. Оружию посвящена целая ветвь Skill Tree — Combat Masteries. Какой вид оружия использовать и прокачивать, это, конечно, дело вкуса, но позвольте дать несколько рекомендаций. Во-первых, варвар способен держать две единицы оружия одновременно — мечи и топоры, палицы и боевые молоты. Как правило, у этого вида оружия скорость атаки не меньше normal (за исключением тяжелых двуручных топоров, но их вы и в две руки не возьмете), тогда как у копий скорость атаки slow. Советую копья отложить в сторону сразу. Из оружия, которое можно взять в две руки, однозначно советую выбрать мечи, у которых и скорость атаки побольше, и с уникальными характеристиками они встречаются чаще, чем все остальное оружие. Совместив прокачку мечей в Combat Masteries со скиллами из Combat Skills — Double swing или Frenzy, вы получите скорость вращения, как у лопастей вертолета, и такую же убойную силу. Естественно, при наличии занятых оружием рук щит отпадает. Поэтому старайтесь не скупиться на хорошую броню, желательно с прибавкой к life. Далее вы уже скомпонуете сами, с помощью колец, амулетов и уникальных шмоток, подходящую для вас конфигурацию. Но не гонитесь за увеличением одного показателя! Каждая вещь, будь то пояс или кольцо, должны дополнять разные характеристики. Впрочем, это едино для всех персонажей. Напоследок хотел бы вам порекомендовать одну удачную боевую комбинацию (правда, для этого понадобится 28-й уровень), но тем не менее это сочетание атаки в режиме Frenzy пятого уровня и скилла Leap Attack четвертого уровня. Кто оказался близко, мелко нашинкован; а если зажимают в кольцо и становится туго, прыжок с ударом по черепу, и у вас снова свобода маневра!



Сюда надо вставить Horadric Staff. После этого вы войдете в пролом, образовавшийся в стене, но будьте готовы: там нас ожидает главный босс второго города.



А вот и он. Главное, не пасовать перед его габаритами, он хоть парень и крепкий, однако неповоротливый и совсем не умный.

Волшебница

Более всего этот персонаж напоминает Мага из первой части игры. Вполне понятно и малое количество жизни, и склонность к дистанционным атакам, скорее даже эти вещи вытекают друг из друга. Необходимо строить систему умений, руководствуясь принципом уклонения от ближнего боя, благо у волшебницы есть широкий выбор различных заклинаний.

Три дерева скиллов предлагают стать специалистом в различных областях. У вас есть выбор между огнем, холодом и молниями. Не стоит зацикливаться на каком-то одном виде магии, так как рано или поздно вам встретится монстр, с высоким резистом именно к вашему умению. Разумный баланс даст персонажу универсальность, однако потребует более детального изучения монстров. Знание семейств, чувствительных к тому или иному виду магического воздействия, сильно облегчит волшебнице жизнь.

Древо огня. Firebolt хоть и является заклинанием начального уровня, поможет вам на первых порах. Не вкладывайте в него слишком много скиллпоинтов, они пригодятся где-нибудь еще. Fire-

ball гораздо полезнее предыдущего заклинания, наносит значительные повреждения, но если вам встретился противник с высоким резистом к огню, то уповать на взрывающийся огненный шар уже не приходится. Из магии огня ничего больше, кроме классической огненной стены, вам не пригодится. Метеор слишком долго летит и редко попадает в цель. Fire Mastery будет полезен тем, кто раскачал большое количество огненных заклинаний, иначе повышение восприимчивости противника к огню ничего вам не даст. То же относится и к его холодному эквиваленту — Cold Mastery. Среди холодной магии есть всего два заклинания, которые стоит качать (но не раскачивать до бесконечности). Среди них — Frost Nova, которая необходима в случае экстренного отступления: все окружающие теряют подвижность и дают вам шанс удалиться, сохраняя некоторое достоинство. Chilling Armor крайне полезен на уровнях с большим количеством стреляющих монстров. Так, например, в третьем городе вы будете чувствовать себя гораздо спокойнее, если ни одна дистанционная атака не пройдет безнаказанно.

И наконец, магия молнии. В качестве неплохой защиты вполне подойдет Static Field. Это защитное поле наносит значительные повреждения, слабые монстры вполне могут вообще скончаться, так что на начальном этапе, пожалуй, именно эту защиту можно порекомендовать как оптимальную. Следующее полезное умение появится не раньше 18-го уровня, это Lightning, мощный электрический разряд, поражающий цель на довольно большом расстоянии. Монстры, с низким резистом к молнии, очень болезненно переносят подобную шоковую терапию. Здесь же, на 18-м уровне, у вас появится и Teleport, его функции описывать излишне, а вот значимость трудно переоценить. Возможность мгновенно покинуть плотное кольцо противников не раз спасет шкуру слабой девушки. Кстати, в плотной толпе монстров весьма эффективна и Nova: разлетающиеся во все стороны молнии изрядно прореживают их ряды.



Самые бестолковые монстры в окрестностях. Много жизни, но совершенно никакой защиты от огня.

По вполне понятным причинам ни я, ни мои соратники не пренебрегали оружием в крестовом походе. Причем оружием становилась и грамотно подобранная броня, и вовремя надетый вместительный пояс, куда можно было положить так много банок с жизненной силой. Однако далеко не все из того, что мы использовали в своих странствиях, покупалось во встреченных нами лавках. Как правило, именно монстры, отвратительные чудовища, терроризирующие местные племена, владели самыми мощными волшебными доспехами и оружием. Кто-то назвал бы это мародерством, однако наша благородная цель вполне оправдывала подобное. Да, снимая с еще теплого, залитого черной кровью, бьющегося в агонии тела очередную кольчугу (правда, со временем все реже), каждый из нас чувствовал уколы совести. Проходили дни, позади оставались все новые кровавые мили, и человек черствел, становясь все больше похожим на свой залитый кровью, иззубренный клинок.

Скорее всего, та же участь ждет и вас, поэтому прислушайтесь к советам старого солдата, чтобы не пришлось таскать на себе лишнего, но в то же время чтобы не упустить своего, того, что пригодится в борьбе со злом. В бою вы можете стать обладателем огромного количества вещей, я постараюсь разбить их на группы и сказать несколько слов о каждой из них.



Свитки

В игре встречается два вида свитков; внешне они отличаются только цветом перевязывающей их ленты, однако внутреннее различие гораздо глубже.

Свитки с синей лентой — заклинание вызова портала, ведущего в ближайший город. Всегда, я повторяю — ВСЕГДА у вас должен быть с собой, по крайней мере, один такой свиток. С его помощью вы в любой момент сможете очутиться в городе, чтобы продать собранное оружие или купить банки с жизненной силой, подлечиться у колдуньи или отремонтировать меч. Для того чтобы свиток сработал, надо кликнуть на него правой кнопкой мыши. Вы увидите открывшийся синий портал, просто войдите в него и окажетесь в городе. После того, как уладите свои дела, пройдите через него еще раз, и он, послушный вашей воле, вернет вас на прежнее место, после чего будет закрыт.

Свитки, перевязанные красным, содержат заклинание, способное открыть вам волшебную природу подобранных вещей. Те предметы, в характеристиках которых написано unidentified,



Ледяной дождь. Эффектное, но несколько медлительное заклинание. Пока он пройдет, все монстры уже разбегутся.

Навыки

Frozen Armor — (6) защитное ледяное поле. Противник, попадающий в него, повреждается холодом.

Frost Nova — (6) замораживает на короткое время всех присутствующих на экране монстров.

Ice Blast — (6) противник, ставший мишенью этого заклинания, теряет способность к передвижению.

Shiver Armor — (12) рой ледяных осколков, повреждающий всех приблизившихся.

Glacial Spike — (18) замораживает противника, нанося попутно некоторое повреждение.

Blizzard — (24) ледяной ливень, не замораживает мишень, но наносит довольно сильное повреждение.

Chilling Armor — (24) наносит ответный удар холодом при любой дистанционной атаке, увеличивает защиту персонажа.

Frozen Orb — (30) множественный холодный заряд, посылаемый ледяным шаром.

Cold Mastery — (30) повышает восприимчивость противника к магии холода.

Магия молнии (Lightning)

Charged Bolt — (1) ползущие по земле электрические разряды.

Static Field — (6) статическое поле. Попавший в него противник теряет около трети всей жизни.

Telekinesis — (6) позволяет управлять предметами, находясь в отдалении от них.

Lightning — (18) молния, бьющая в указанном направлении. Наносит значительные повреждения.

Chain Lightning — (18) молнии, пробегающие между монстрами; повреждают всех затронутых этим заклинанием.

Teleport — (18) позволяет персонажу мгновенно переноситься в указанную точку.

Energy Shield — (24) защитный энергетический щит.

Nova — (24) заряды энергии, разлетающиеся в разные стороны.

Thunder Storm — (24) вызывает шторм, из которого в противника бьют разряды электричества.

Lightning Mastery — (30) понижает количество маны, необходимое для каждого заклинания из этого списка.

Навыки

Paladin

В скобках указан уровень персонажа, минимально необходимый для активации заклинания.



Защитные ауры (Defensive auras)

Prayer — (1) медленно восстанавливает уровень жизни.

Resist Fire — (1) защита от огня.

Deflance — (6) повышает защиту персонажа и его спутников.

Resist Cold — (6) защита от холода.

Vigor — (12) ускоряет восстановление показателя Stamina. Персонаж может дольше бегать без остановки.

Resist Lightning — (12) защита от молний.

Cleansing — (18) защита от отравления.

Meditation — (24) ускоряет восстановление маны.

Salvation — (30) защита от огня, холода, молний и отравления.

Атакующие ауры (Affensive Auras)

Might — (1) позволяет наносить дополнительное повреждение.

Holy Fire — (6) периодически повреждает противников святым огнем.

Thorns — (6) возвращает часть нанесенного персонажу повреждения тому, кто его нанес.

Blessed Aim — (12) повышает силу ударов, наносимых вашим персонажем.

Holy Shock — (18) наносит молнией повреждение окружающим монстрам.





имеют волшебные свойства, и только свиток заклинания идентификации поможет вам раскрыть их. Пользоваться легко, достаточно кликнуть на него правой кнопкой, а затем левой на интересующее вас оружие или броню.

Для каждого свитка имеются специальные книги. Чтобы не занимать много места в рюкзаке, купите книгу соответствующего цвета и кладите туда свитки. Каждая такая книга способна вместить 20 свитков.

Банки

Среди собранного вами мусора частенько попадаются банки разного цвета. Я не буду рассказывать о каждой, а упомяну только главные.

Healing potion — банки красного цвета, восстанавливают уровень жизни. Бывают нескольких размеров. Самое разумное — помещать поушены в пояс, тогда можно будет пить из них по ходу битвы, просто нажимая соответствующие цифры.

Mana potion — банки синего цвета, так же, как и жизнь, бывают разного размера. Размещать их в поясе лучше магам, остальные персонажи вполне могут ограничиться жизнью.

Antidote potion — банки черного цвета с изображением черепа, снимают отравление ядом (при отравлении индикатор жизни становится зеленым).

Stamina potion — пробирка белого цвета, содержит эликсир, позволяющий долго бегать. Не является жизненно необходимой (как правило), так что можно убрать ее в рюкзак.

Rejuvenation potion — банка фиолетового цвета, дает восстановление и жизни, и маны. Бывает двух размеров.

Остальные банки — различные виды метательного оружия, при попадании способны взорвать, отравить, ударить молнией и т. д. Можете поэкспериментировать, но вряд ли это станет вашим излюбленным оружием, уж очень неудобно использовать.

Драгоценные камни

Их основное предназначение — быть вставленными в разные виды амуниции (только типа Socketed). При этом оружие приобретает ряд волшебных свойств, зависящих от конкретного камня. Так, изумруд (камень зеленого цвета), вставленный в меч, дает дополнительное повреждение ядом. Этот же камень, помещенный в щит, наоборот, делает вас менее уязвимым к отравлению. Подобными свойствами обладают и все остальные камни. К тому же даже камни одного цвета могут различаться (это различие в качестве: чем качественнее камень, тем больше он прибавит к соответствующим характеристикам). Кроме камней в оружие и броню можно вставить черепа; их показатели легко узнать, просто посмотрев на них.

Кольца и амулеты

Эти древние артефакты обладают различными свойствами. Спектр их действия весьма разнообразен — от всевозможных резистов до повышения количества золота, высыпающегося из монстров при их смерти.

Амуниция

Это емкое слово включает в себя оружие, нательную броню, перчатки, обувь, пояс, щит и шлем. Все эти вещи представлены несколькими основными видами.

Так, например, некоторые шлемы, щиты и оружие обладают характеристикой Socketed. В такие предметы можно вставлять камни и черепа. Их названия написаны серым цветом.

Магические вещи, имеющие иные волшебные характеристики, встречаются гораздо реже, их названия окрашены синим. Желтым цветом написаны названия очень редких вещей. Как правило, у них есть своя история, поэтому к названию добавлено имя предыдущего владельца или собственное имя предмета. Такие вещи весьма дорого стоят.

Зеленые названия принадлежат предметам, входящим в наборы амуниции каких-либо героев





Крупная батальная сцена в четвертом городе. Думаете, Некромант обречен? Отнюдь, он способен найти союзников даже в Аду.



Такие алтари открываются при нажатии. На уровне множество подобных входов — старайся их не пропускать.

что может понадобиться в борьбе со Злом.

Второе свое задание я получил у предводительницы странниц по имени Kashya. Как и Akara, она не сразу поверила в мои добрые намерения и предложила активно поучаствовать в защите деревни от вставших на путь Зла странниц. Их предводительница Blood Raven стала моей следующей це-



прошлого. Сами по себе эти вещи имеют волшебные качества, которые значительно усиливаются, если собрать полный комплект. Имена остальных вещей из набора можно посмотреть в характеристиках.

Наконец, золотые названия — уникальные предметы исключительной магической силы. Владельцы подобных вещей очень неохотно расстаются с жизнью, так что придется изрядно попотеть, чтобы добавить к своим богатствам уникальную вещь.

Нельзя забывать и о предназначении некоторых видов вооружения. Магические предметы зачастую обладают свойствами, доступными лишь какому-то определенному персонажу. Так, например, они дают дополнительный уровень к умениям персонажа; следовательно, персонаж, у которого отсутствуют эти умения, не будет использовать все возможности своего оружия.

Порталы

В любом городе и практически в каждой локации вы будете находить площадки под названием Waypoint. Не забывайте проходить по ним, если найдете: они помогут вам сэкономить время при передвижении пешком. Достаточно просто встать на Waypoint и выбрать место назначения. Однако помните: работают лишь те, что вы уже нашли и активировали.

Итак, теперь, когда вы уже узнали немного о том, как именно составлять багаж, нам пора отправляться в путь. Я расскажу о землях ближних и дальних, добрых и злых... Хотя нет, только злых, потому что не осталось на нашей земле добрых мест с тех пор, как опустилась Тьма. Торопитесь, иначе настанет день и не взойдет солнце над родным домом. Остальному вам придется учиться в дороге. А я, хотя и стар, все же буду полезен. Помощь моя пусть и не в мече добром, зато в совете дельном.

Эпизод I

Перво-наперво я попал в поселение Rogue Encampment. Эта небольшая деревушка заселена в основном гордыми воительницами, которые стоят на пути Зла, по мере своих скромных сил не давая ему поглотить этот маленький клочок нормальной жизни. Хотя о какой жизни может идти речь, когда стонут по ночам зомби, и твари, напоминающие дикобразов, запросто могут закидать своими иглами неосмотрительного путешественника. Однако именно по этим скорбным землям проходил мой путь, и, как и подобает рыцарям Света, я вызвался помочь местным жителям в их делах.

Местная колдунья Akara поначалу приняла меня довольно прохладно. Необходимо было подтвердить чистоту своих помыслов, а заодно и избавить от скверны небольшую пещеру, находящуюся неподалеку от города. Местность эта называется Blood Moor, о чем я легко узнал из надписи в верхнем правом углу экрана. Пещера же появилась на карте, как только я подошел к ней достаточно близко. Внутри всего один уровень, его можно без труда обойти за пять минут. Правда, на пути у меня встали зомби, черти и другая нежить, в изобилии обитающая в тех местах. Однако ничего серьезного в этом не было. Оказалось, достаточно убить всех монстров в пещере, чтобы снизошла на нее небесная благодать, и я спокойно вернулся в город доложить Акаре о выполнении задания. В знак благодарности она наградила меня умением по моему выбору. К тому же после этого она всегда была рада видеть меня в лавке, где можно купить многое из того,

лью. Чтобы отыскать ее, мне понадобилось пройти через Blood Moor насквозь. Дорога привела в Cold Plains, откуда дальше ведут два пути, один из них в Stony Fields (как оказалось, туда мне пока было не надо), а вот другой — в Burial Grounds — как раз и привел к предводительнице темных странниц. По пути мне пришлось пролить немало крови, как горячей странниц, так и холодной зомби, которых в изобилии в тех местах. Скелеты преградили путь, но я остался стоек, и они пали кучей гремящих костей под ударами магии и меча. Покончив с Blood Raven, попутно осмотрел два подземелья, расположенных неподалеку (в таких местах всегда можно найти чтонибудь ценное). По возвращении отчитался о содеянном перед предводительницей, и она, в знак благодарности, дала мне в спутницы одну из своих лучниц. Отныне я всегда мог нанять у нее помощницу.

И снова меня призвала Akara. На этот раз ей нужна была моя помощь в освобождении узника, томящегося в тайном месте. Для начала мне предстояло найти Tree of Inifuss. Древо таило в себе свиток, способный открыть портал к месту заточения узника. Найти древо оказалось непросто, для начала надо было пойти в Stony

Навыки

Concentration — (18) повышает скорость нанесения ударов, монстры не успевают отвечать на атаку.

Holy Freeze — (18) замораживает окружающих монстров.

Sanctuary — (24) сильно затрудняет приближение врагов к персонажу.

Conviction — (30) понижает класс брони и количество жизни врагов.

Fanaticism — (30) значительно повышает скорость атаки.

Боевые навыки (Combat Skills)

Sarcifice — (1) повышает точность и силу удара, но забирает некоторое количество жизни.

Smite — (1) персонаж прыгает на противника, бьет его щитом и оглушает.

Holy Bolt — (6) заряд священного огня, вылетающий в указанном направлении; действует только на undead'ов.

Zeal — (12) дает временный контроль над монстром.

Charge — (12) персонаж прыгает на противника, бьет его щитом и отбрасывает.

Vengeance — (18) кроме повреждения от оружия противник получает повреждение огнем, холодом и молнией.

Blessed Hammer — (18) молот, летящий по расширяющейся спирали до встречи с препятствием, двойное повреждение undead'ов.

Conversion — (24) обращает противника на сторону Добра; он начинает сражаться с монстрами.

Holy Shield — (24) повышает класс защиты используемого щита.

Fist of Heavens — (30) на атакуемого противника сверху падает молния, а с разных сторон — заряды священного огня.



НАВЫКИ

Barbarian

В скобках указан уровень персонажа, минимально необходимый для активации заклинания.



Боевые кличи (Warcries)

Howl — (1) вой, отпугивающий врагов на определенное время.

Find Healing Potion — (1) делает довольно вероятным нахождение в трупе врага банки с жизнью.

Shout — (6) поднимает моральный дух своих спутников.

Taunt — (6) заставляет врагов быстрее переходить в атаку. Хорош против мелких, легко разбегающихся монстров.

Find Item — (12) делает довольно вероятным нахождение в трупе врага какого-либо предмета.

Battle Cry — (18) понижает класс брони противника.

Battle Orders — (18) повышает ману, жизнь и силу соратников.

Find Gold — (24) повышает вероятность нахождения золота в трупе врага.

Battle Command — (30) на некоторое время повышает навыки персонажа и его соратников.

War Cry — (30) наносит повреждение окружающим монстрам.

Боевые навыки (Combat Skills)

Bash — (1) удар, отбрасывающий противника назад.

Leap — (6) прыжок, который повреждает всех оказавшихся в зоне приземления.

Double Swing — (6) атака двух противников сразу.

Fields, где в толще горной гряды нашелся тайный лаз, кишащий порождениями Зла. Подземелье было о двух уровнях; выход в Dark Wood лежал на верхнем этаже. По дороге я посетил и нижний этаж, там нашлось немало ценного. Войдя в Dark Wood, я обнаружил Tree of Inifuss, из которого и выпал нужный свиток. Я доставил его Akar'е, и она расшифровала древние руны. На пути мне встретились огромные звери, покрытые шерстью, однако я оставался храбр (создания тьмы обычно слабее, чем казалось на первый взгляд, ведь Тьме не тягаться с Создателем). После посещения колдуньи я отправился в Stony Fields и отыскал там каменные столбы, стоящие вкруг подобно разговаривающим о чем-то людям. Тронув их в определенном порядке, я увидел красный портал, что вел к месту заточения узника. Я оказался в деревне Tristram. Она уже становилась местом противостояния Добра и Зла. Пришло время и мне поучаствовать в извечной борьбе. Зачистив от скверны сгоревшую деревню, я нашел на площади старика, сидящего в клетке, и спас его. После его ухода я прошелся по берегу реки и обнаружил там труп Virt'а. Протез бедного мальчика потом пригодился мне, а пока я положил его в свой сундук, что на площади в Rogue Encampment. Вернувшись в лагерь странниц, я поговорил со старым магом и освободил его. Отныне он был всегда готов опознавать мои находки бесплатно.

Следующее задание я получил, когда прочитал книгу, лежащую на пюпитре прямо посреди поля в Stony Fields. Из нее узнал о The Forgotten Tower — забытой башне, в которой правит Зло. Найти ее можно было в Black Marsh, куда я без труда попал через Dark Wood. Я очистил от скверны все пять уровней и в награду получил все сокровища башни.

Кузнец Charsi, что ремонтирует доспехи и продает оружие, попросила меня о следующем — отыскать Монастырь в глубине нагорья Tamoe Highland, что сразу за Black Marsh. Пришлось встретиться с дьявольскими воронами, которых порождают чудовищные деревья из плоти. Это нагорье закалило мою волю и лишило некоторых иллюзий относительно превосходства над силами Зла. Это как раз то, что было нужно, перед тем как зайти в Монастырь, давно попавший под власть Тьмы. В глубине Монастыря, сразу за Outer Cloister, я нашел The Barracks. Именно там плодились все местные монстры, однако мне пришлось пройти их насквозь и найти дьявольского кузнеца (The Smith). После его смерти я тщательно осмотрел мастерскую и нашел Horadric Malus, который отнес Charsi, в награду она пообещала сделать из простого предмета волшебный. Предмет я выбирал с умом, чтобы еще долго он служил верой и правдой. Лучше воспользоваться ее благодарностью не сразу, а потерпеть, пока не появится что-то по-настоящему ценное.

Сержантские советы

Horadric Cube

Вы молоды и не знаете древних магических секретов. Я объясню вам, как правильно использовать Horadric Cube. Сперва поместите артефакт в свой inventory, затем кликните на него правой кнопкой мыши. Сейчас вы видите его изнутри. Положите туда части посоха и нажмите Transmute. Теперь перед вами целый посох, он еще понадобится в последнем городе, так что оставьте его у себя. Кроме этой функции Horadric Cube обладает способностью совмещать различные предметы в одном. Я дам несколько рецептов, остальные придумайте сами.

- Три кольца дают один амулет.
- Три амулета дают одно кольцо.
- Два колчана стрел дают колчан болтов.
- Два колчана болтов дают колчан стрел.
- Три одинаковых камня дают камень следующего уровня.
- Колчан стрел и копье дают несколько дротиков.
- Три бутылки маны и три бутылки жизни дают бутылку восстановления (фиолетовую).
- Том Портала города со свитками и Virt's Leg открывают переход на секретный уровень Moo Moo Farm. Совмещение можно произвести только после убийства Diablo и только в первом городе.

Спасенный старик (Deckard Cain) рассказал о чудовищной повелительнице всех местных монстров по имени Andariel, которую пришлось убить, чтобы освободить жителей деревни от извечного Зла. Найти ее оказалось нелегко. В The Barracks я обнаружил выход в Jail. Оттуда смог попасть в Inner Cloister. Там вход в Cathedral. Именно в катакомбах под Кафедральным собором и жила Andariel. Она ждала меня на четвертом уровне подземелья. Горе тому, кто приходил к ней неподготовленным. Эта знойная дева отлично плевалась ядом, к тому же испускала облака отравленного газа, которые расходились кольцом во все стороны. Стоило запастись противоядием и жизнью. Героям со слабым Vitality категорически не рекомендовалось приближаться к ней на расстояние контактного боя, она махала своими щупальцами очень бодро, даже варвару трудно было устоять. Оказалось, что полезно открыть портал в город в соседней комнате и пользоваться им, когда дела совсем плохи. В городе надо запасаться жизнью и всем необходимым, после чего возвращаться и добивать! Будь я волшебницей, воспользовался бы ледяными заклинаниями. Некромант просто мог бы делать скелетов и отправлять, делать и отправлять... Остальные персонажи решали исход схватки в ближнем бою. Амазонка, идущая по пути развития лука, могла бегать кругами, пить противоядие и стрелять, стрелять, стрелять.

После выполнения этого задания я смог немного отдохнуть от боев. Затем мой путь лежал на восток, в город Lut Golen. Чтобы отправиться в путешествие, надо подойти к караванщику Wariv'у.



Этот портал и есть проход в четвертый город. Мостик поднимается после того, как встанешь на круглую площадку.

Эпизод II

Вот так я и оказался в Lut Golen. Портовый город встретил меня шумными базарами, запахом восточных специй и рыбы. Здесь мне предстояло провести долгое время. Я стал взрослее, теперь и задания усложнились. Для начала я

посетил все местные лавки и купил все необходимое: драка предстояла нешуточная.

Свое первое задание получил у Atm'ы. Бедная женщина потеряла мужа и сына; их убили жуткие твари, живущие в городских подземельях. Именно туда лежал мой путь, точнее, даже два пути, так как в подземелья можно было войти через два разных входа; впрочем, оба они находились прямо в городе. Основная задача — уничтожить тварь, которая занимается разведением всевозможной нежити. Radament находилась в самом низу подземелья, так что пришлось пройти его полностью. Впрочем, это пошло мне на пользу: кроме опыта было добыто немало ценного оружия и доспехов. После убийства злой мумии, которая терроризировала город, я внимательно осмотрелся и нашел Horadric Scroll. Отнес его Deckard'y Cain'y, он прочитал и озадачил меня новым квестом. Не забыв отчитаться перед бедной Atm'ой, приступил к нему. Кстати, там же в катакомбах можно было найти книгу, которая дала мне еще один скилл по выбору.

Теперь надо было найти два древних артефакта — Horadric Staff и Horadric Cube. Они пригодились бы в борьбе со злом. Итак, Horadric Cube находился в местности под названием Dry Hill, путь туда лежал по сухим выжженным землям Rocky Waste. Много трудностей встретилось на пути к Сухими Холмам, однако я верил в свою несгибаемую волю — ни палящее солнце, ни злобные жители пустыни не остановили меня. Я был внимателен, в Dry Hill мне встретились монстры, кидающие банки с ядом. Запасшись антидотом, я выжил. В Dry Hill нашел подземелье, оно называлось Hall of the Dead. Именно там, на третьем уровне покоился уже много столетий древний могучий артефакт. Найдя, я принес его Deckard'y Cain'y; этот умный старик подсказал, что делать дальше. Путь из Dry Hill вел в Far Oasis. Там есть подземелье, в котором лежала нижняя часть посоха Horadric Staff. Найдя это подземелье, перебил царящих там насекомых, уничтожил их матку и завладел частью посоха. После этого отправился дальше в Lost City. Когда я вступил на земли Потерянного города, Солнце внезапно погасло. Срочно возвратившись в город, я поговорил с Drognan'ом.



• Этот монстр как раз и поделится палицей, которую мы ищем. Правда, он довольно опасен, лучше воспользоваться дистанционной атакой.



Оказалось, что Солнцем управляли те же чудовища, что скрывали верхнюю часть посоха. Моя задача — отправиться в Valley of Snake (это сразу за Lost City) и найти храм Claw Viper Temple. Именно там хранилась верхняя часть посоха. Я доставил ее в город и воспользовался Horadric Cube для объединения обеих частей; этим я выполнил 2-е и 3-е задания.

Хозяин городского Дворца пожаловался мне на то, что в его покоях хозяйничают монстры. Мой святой долг помочь ему, а заодно и поднакопить опыта и вещей, их во дворце предостаточно. Очистив от нежити весь дворец, я спустился в подвал, где и нашел вход в Arcane Sanctuary. Это очень странное место, даже не могу сказать, где оно расположено. Однако я и там был вынужден бороться с противниками. Причем надо отметить, что противники у меня были серьезные. Шагая сквозь стены огня, нашел выход. Уж если я дожил до этого дня, то нет причины погибать в таком странном месте. В конце концов, встретил The Summoner, задача убить его стала пятым заданием. После его смерти погасли руны, висящие в воздухе, в его логове. Осталась лишь одна. Именно она указала мне правильный путь.

Убив The Summoner, я смог войти в красный портал, расположенный здесь же; все пятое задание было закончено.

Теперь вы оказались в Canyon of Magi. Храня воспоминание о руне, которое видел только что, я нашел The Rasha's Tomb, вход туда был отмечен именно таким знаком. Здесь надо было вставить Horadric Staff в алтарь, и я смог войти в Tal Rasha's Chamber. Это место стало сценой жестокой схватки с главным монстром второго города — Duriel. Огромное существо обладало нечеловеческой силой. Контактный бой был возможен, однако монстр имел способность замораживать, так что пришлось позаботиться о соответствующей защите. Ничего сверхоригинального придумывать было не надо. Портал города, открытый неподалеку, помог мне выжить. Некромант на моем месте убил бы сначала побольше монстров снаружи, чтобы обеспечить себя материалом для сражения. Армии скелетов быстро гибнут, но в несколько заходов вполне возможно было бы добиться своего. Волшебница могла бы замораживать негодяя, после чего кидать в него огнем. Варвар позаботится о большом количестве жизни и кинется в атаку. Паладину помогли бы его ауры. Амазонка, качающая копья, подобна варвару, а вот лучница бегала бы кругом и стреляла огненными стрелами. После победы я тщательно обыскал уровень, там мне предстояла встреча с ангелом Tyrael. Он посвятил меня в происходящие события.



Навыки

Stun — (12) атака, в результате которой враг приходит в оцепенение.

Double Throw — (12) бросок сразу двух предметов. Например, топоров или банок с отравленным газом.

Leap Attack — (18) прыжок с последующей атакой, наносит тяжелые повреждения.

Concentrate — (18) Делает атаку персонажа неотразимой.

Frenzy — (24) ускоряет атаку вплоть до первого промаха.

Berserk — (30) увеличивает повреждение за счет уменьшения защиты.

Whirlwind — (30) персонаж вращается на месте, нанося повреждения всем окружающим его врагам.

Боевые искусства (Combat Masteries)

Sword — (1) повышает эффективность атаки мечом.

Axe — (1) повышает эффективность атаки топором.

Mace — (1) повышает эффективность атаки булавой.

Pole Arm — (1) повышает эффективность атаки алебарды и родственного оружия.

Throwing — (1) повышает эффективность метательного оружия.

Spear — (1) повышает эффективность атаки копьем.

Increased Stamina — (12) увеличивает показатель Stamina.

Iron Skin — (18) повышает класс брони персонажа.

Increased Speed — (24) повышает скорость передвижения, в том числе и бега.

Natural Resistance — (30) повышает устойчивость к холоду, огню и отравлению.

НАВЫКИ

Amazon

В скобках указан уровень персонажа, минимально необходимый для активации заклинания.



Дротик и копье (Javelin and Spear)

Jab — (1) возможность проведения серии из трех ударов копьем.

Power Strike — (6) усиливает повреждение при атаке копьем.

Poison Javelin — (6) отравленный дротик; яд стекает с него на всем протяжении полета, оставляя облако.

Lightning Bolt — (12) стрела, поражающая молнией.

Impale — (12) повышает силу удара, делает возможным выход из строя оружия противника.

Plague Javelin — (18) отравленный дротик, выпускающий облако газа при столкновении с целью.

Charged Strike — (18) атака с повреждением молнией.

Fend — (24) последовательная атака нескольких монстров.

Lightning Strike — (30) удар молнии при атаке копьем, наносит значительное повреждение.

Zeus Bolt — (30) удар молнии при атаке копьем и повреждение молниями окружающих монстров.

Лук и арбалет (Bow and Crossbow)

Magic Arrow — (1) обычный выстрел, только вместо стрел расходуется мана.

Fire Arrow — (1) огненная стрела; кроме обычного повреждения наносит повреждение огнем.

Вернувшись в город, не стыдно было насладиться благодарностью жителей, однако путь мой лежал дальше. На этот раз морем. На берегу я поговорил с капитаном, и он с удовольствием перевез такого прославленного героя через бурные воды.

Эпизод III

Небольшой поселок, выросший вокруг морских доков, стал моим прибежищем на ближайшие шесть заданий. Действовать пришлось в очень болотистой местности, населенной огромным количеством низкорослых дикарей крайне злобного нрава. Сделать, что нужно, и пойти дальше — вот мой девиз. Ни тени сомнений, ни секунды колебания: я не забывал, что я воин, причем уже закаленный в бесчисленных стычках.

Первое задание очень простое; все, что от меня требовалось, — это выйти из города и порвать пару десятков монстров. Среди них оказался один крепкий парень, после смерти которого я стал обладателем забавной безделушки под названием Golden Bird. Отнес ее Deckard'у Cain'у. Он посоветовал показать ее Alkor'у — местному волшебнику; он был симпатичным стариком и слыл знатоком и коллекционером древностей. Тот с благодарностью принял дар, а взамен дал зелье, прибавляющее без малого 20 единиц к жизни. Вот и все задание; конечно, мне хотелось бы побольше таких заданий, однако участь моя иная.

Кузнец Hratli попросил меня принести один артефакт, необходимый для защиты поселка от монстров. Имя этому предмету — Blade of the old religion. Он находился в деревне пигмеев (Pygmy Village), в местности под названием Flayer Jungle. Огромные толпы дикарей буквально затопили всю округу, джунгли ощетинились сотнями духовых трубок, с помощью которых пигмеи пытались покончить со мной. Зверья там тоже было предостаточно, долог и опасен был мой путь к цели. Однако все осталось позади, я доставил артефакт кузнецу и отдохнул немного.

На этот раз пришлось потрудиться. Неумолимый старик (Deckard Cain) попросил собрать части тела древнего воителя; это оказались его глаз, мозг, сердце. Кроме того, надо было найти и палицу Khalim'a. Я нашел глаз в локации Spider Forest. Там, в пещере Spider Cavern, под охраной чудовищных насекомых и лежал древний артефакт. Мозг находился в локации Flayer Jungle, в Flayer Dungeon; я много дней искал это место. Заболоченная пойма забытой всеми богами реки тянулась бесконечно; надежда уже начала оставлять меня. Упорство дало свои результаты — я обнаружил это место. Пещера научила меня бояться закрытых пространств! Сердце Khalim'a находилось в подземелье (Sewers) в местности Kurast Bazzar. После того, как я нашел мозг, дальше искать было уже легче. Дойти туда можно было через Lower Kurast. Подземелья привели меня в Upper Kurast, здесь полно заброшенных храмов, в одном из них лежал Lame Essen's Tome. Найдя его, я выполнил свое 4-е задание. Палица выпала из убитого монстра в локации Travincal (это 5-е задание). Этот крепкий монстр охранял вход в храм (вы только не думайте, что он там был один). Собрав все ингредиенты, я превратил их с помощью Horadric Cub в оружие победы. Только этим предметом можно было разбить стеклянный шар (Compelling Orb). Этот шар запирал вход в убежище Mephisto. Том найден. Палица добыта. Теперь осталось разбить Compelling Orb и поговорить с Ормусом. Разрушенный шар открыл вход в Durance of Hate. Именно там притаился Mephisto. Моя задача — отыскать его и уничтожить, однако я был осторожен: у парня оказалось более 3000HP жизни! Самое опасное — его молнии. Я нашел хорошую защиту от них! Работал фокус с порталом города, Mephisto был не особо умен и мало двигался, так что вполне можно было прикончить его в несколько заходов. Вообще-то он меня даже разочаровал: выглядел грозно, а умер довольно легко. Хорошо поддается магии огня. Оптимально замораживать его и кидать файерболы. Амазонка могла бы использовать огненные стрелы, а Некромант свою обычную тактику. Главное, о чем надо было помнить, — уничтожить всех приспешников, прежде чем приближаться к Mephisto, иначе и до портала можно не добежать.



Забрав Soulstone и прочие, надо сказать, весьма ценные вещи, я встал на круглую площадку посреди зала; из озера крови поднялся мост из костей, по нему я и отправился прямо в Ад. Крас-



Mephisto. *Его оружие — яд и молнии. Эти резисты необходимы в первую очередь. Жизни у него много, а вот воображения мало, так что за два-три захода вы его непременно убьете.*



Andariel. *Бояться надо только ее лап: против яда есть средства, а вот после одного полного удара можно и не очнуться.*

ный портал доставил меня туда без промедления.

Эпизод IV

Ну, вот я и оказался на краю; схватки закалили мое тело, а вид крови — мою душу. В местах, подобных этому, душа стоит недорого, однако я старался не расстаться с ней на темном пути. Последний оплот Сил Света стал маленьким островком безопасности в этом мире насилия. За мной



последовал Deckard Cain, старику нельзя отказать в храбрости. Кроме того, и ангел Tyrael встретил нас здесь, чтобы помочь советом.

Tyrael попросил меня «освободить» одного из ангелов Ада. Прекрасное задание, ведь именно этому я все время и учился — «освобождать»! В данном эпизоде оказалось всего три локации, так что заблудиться не удалось. Однако страшные картины видел я там. Души грешников буквально устилали все вокруг; я старался освободить их, но сил моих не хватало. Я знал: главное — выполнить задание, но осталась где-то в глубине закаленной души капля милосердия, к тому же из некоторых грешников выпадали полезные предметы. Я нашел Izual'а в The Plains of Despair; как мне показалось, он давно нуждался в освобождении. Когда я закончил, зашел к Tyrael'у; он приготовил два скилл-поинта в награду. Это не очень щедрая награда, ведь я сражался с такими порождениями мрака, что душа уходила в пятки. Чего стоят только крылатые демоны; были там и пожиратели трупов, что пережевывали своих же соратников и плевались в меня их мясом.

Пришло время покончить с Mephisto раз и навсегда. Получив у Deckard'a Cain'a задание, я нашел River of Flame. Моя задача — отыскать адскую кузницу и разбить Soulstone на стоящей там наковальне. После этого уже никто не сможет его оживить. Побочным эффектом моей благородной миссии стало некоторое количество драгоценностей. По ходу выполнения задания я убил адского кузнеца (Armorer), осмелившегося слоняться неподалеку. Именно он владел молотом, который только и мог разбить Камень Душ.



Ну вот я и приблизился к концу, теперь осталось только одно... Tyrael сказал, что делать; впрочем, вы и сами уже догадались: мне пришлось убить Diablo, именно к этому дню я так долго готовился! Войдя в Chaos Sanctuary, я сломал пять печатей и выпустил Лорда Тьмы. Вот Он, стоит передо мной, я вижу это, как сейчас. Адское отродье оказалось сложным противником. Он был способен нанести повреждение, даже находясь в другом конце помещения. Он замораживал, поливал огнем, однако самым опасным была красная молния, способная прикончить за один выстрел. Надо было быть поизворотливей. Варвар прыгал бы, постоянно оставаясь позади, и бил бы по мягкому брюху, стараясь не попадаться на глаза. То же делала бы и амазонка, если она смогла бы, то вызвала бы Валькирию, это сильный боец. Некроманту, достигшему 30-го уровня, помогли бы монстры, которых он поднял бы, ведь адские жители куда прочнее простых скелетов. Паладин использовал бы ауру, возвращающую повреждение противнику, и, как и варвар, старался бы не попадаться на глаза. А волшебнице надо было бы бегать не останавливаясь, вряд ли она смогла бы выдержать удар главного оружия Diablo хотя бы раз. Портал в город необходим, но я остерегся ставить его слишком близко, повелитель Ада способен закрыть его костяными бивнями, вылезающими из пола. Лучше было бы поставить его где-нибудь подальше, однако не слишком.

Ну вот, теперь перед моим именем появилась приставка Sir, а первый город превратился в смутное воспоминание детства; пройдет еще немного времени, и я стану учить молодых воинов основам мастерства. Не думай, что это конец, это только начало. Открылись новые уровни сложности, да и Moo Moo Farm лежит у моих ног. Секретный уровень с адскими коровами в качестве врагов — это совсем не просто. Я уже объяснил вам, как туда попасть, но помните: только однажды откроется путь, и если вы не справитесь, то придется еще раз пройти всю игру. Довольно, пора прощаться. Мы еще встретимся... В Раю? А мой путь лежит к адским коровам, каждая их них равна по силе Самому, а может, и сильнее. Я давно пытаюсь покончить с ними, однако пока удача не сопутствовала мне. До скорого свидания там, где встречаются все герои, завершившие свои подвиги... MG

Навыки

Cold Arrow — (6) ледяная стрела; кроме обычного повреждения замораживает цель.

Multiple Shot — (6) несколько стрел.

Exploding Arrow — (12) стрела взрывается при попадании в цель, нанося повреждения окружающим врагам.

Ice Arrow — (18) стрела наносит дополнительное повреждение холодом и замораживает противника.

Guided Arrow — (18) самонаводящаяся стрела.

Strafing — (24) повышает подвижность персонажа, делает возможным быструю атаку нескольких монстров.

Immolating — (24) огненная стрела; оставляет после попадания стену огня.

Freezing — (30) ледяные осколки, летящие в противников, замораживают их при попадании.

Пассивные и волшебные способности (Passive and Magic)

Eye Of Zeus — (1) подсвечивает монстров для их быстрого обнаружения.

Critical Strike — (1) вероятность нанесения двойного повреждения при атаке копьем или луком.

Dodge — (6) вероятность уклонения от удара.

Avoid — (12) вероятность уклонения от дистанционной атаки.

Hand Of Anthena — (12) замедляет приблизившихся монстров.

Penetrate — (18) повышает эффективность атаки.

Evade — (24) вероятность уклонения от удара в движении.

Dopplezon — (24) двойник персонажа, отвлекающий монстров.

Valkyrie — (30) создает магическое существо, сражающееся рядом с персонажем.

Pierce — (30) сквозное ранение и повреждение стоящего за спиной монстра.



В ЛАБИРИНТЕ ВРЕМЕН

экскурсионный путеводитель по всем измерениям

«Машина времени» — крайне масштабная приключенческая игра, прохождение которой отнимет у вас не один десяток часов. Нижеизложенный «солюшн» (хоть и выдержанный в крайне лаконичном стиле) поможет существенно сократить этот временной промежуток, однако все равно приготовьтесь расстаться с парой дней свободного времени. Цель данной статьи — рассказать вам, как завершить игру максимально быстро, поэтому здесь не описываются все возможные действия главного персонажа и, тем более, квестовые дебри диалогов, часть из которых оканчиваются тупиковой ветвью.



Николай Барышников



Паспорт

Машина времени

Жанр: adventure
Разработчик: Cryo Interactive
Издатель: «1С»

URL http://www.1c.ru

Системные требования:
Процессор: P 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Игра разбита на 11 глав или эпизодов, соответственно, и прохождение построено по аналогичному принципу. В начале каждой главы указана задача, которую необходимо выполнить в рамках текущего сценария, и место действия. Затем предлагается описание оптимального подхода к последовательности действий главного героя.

Главное отличие «Машины времени» от большинства квестов — некоторая априорная нелинейность. Например, далеко не всегда нужно собирать все специальные предметы. Нередко можно срезать «острые углы», физически устранить противника или же попытаться отыскать недостающие вещи в последующих эпизодах. Сценарий достаточно гибкий, что, согласитесь, приятно, нет у вас умных мыслей по поводу решения очередной головоломки — не беда, вполне вероятно, что это узкое место можно и обойти. По возможности я указывал различные варианты действий, чтобы еще более облегчить прохождение этой симпатичной игрушки.



Эпизод 1

Цель — пробудить ваши хрономантические способности. Узнать про шекандаров и про то, как добраться до их таинственного монастыря. Сила монахов может помочь вам вернуться домой и восстановить взрослый облик.
Место действия: Город песочных часов.

Вернитесь к U-образной улице. Отдайте **мазь** старому **торговцу**, взамен получите **компас**.

Идите к городским воротам. Поговорите со **смотрителем** за **триподонами** (местный общественный транспорт). Дегармонизируйте **стража**, используя заклинание Дегармонизация, или же ликвидируйте назойливого охранника при помощи Наручного гейджера.

Предметы 1-го эпизода

Предмет	Местонахождение
Хрустальный наутилус	U-образная улица
Чаша	Храмовая площадь
Наручный гейджер	Храмовая площадь
Виссахидская мазь	Храмовая площадь (Торговка-виссахидка — возможность обмена за Пепельные часы)
Нож	U-образная улица (Торговец-виссахид — обмен за чашу)
Песочные травы	Площадь песочных часов (садовник)
Песочные травы	Храмовая площадь (Торговка-виссахидка — обмен за Пепельные часы)
Песочные травы	Городские ворота (эффахид-смотритель за триподонами) — обмен за нож, возможен только в промежуток между обучением заклинаниям и взятием компаса
Пепельные часы	U-образная улица (Торговец-виссахид — обмен за песочные травы)
Хрономантический компас	U-образная улица (Торговец-виссахид — обмен за виссахидскую мазь)

Возьмите раковину **Хрустального наутилуса**, которая бесхозно валяется неподалеку. После этого выходите из U-образной улицы и идите прямо по направлению к Площади Песочных часов. Приблизьтесь к арке, ведущей к Храмовой Площади, — временная волна превратит вас в ребенка. Не волнуйтесь, подобная трансформация будет происходить с вами регулярно и без какого-либо ущерба для здоровья.

Идите к Храмовой Площади. Войдите в храм и перекиньтесь парой фраз со **жрецом**.

Заходите в хрономантическую сферу, откуда вы перенесетесь в некую пещеру. Поговорите с лемуром и изучите целый набор заклинаний: Дегармонизация, Искривление и Мазь песочных часов, прикоснувшись к **кварцевым призмам**.

Покиньте храм. Возьмите **Наручный гейджер** в одном из открытых алтарей, расположенных на восточной стороне храма.

Поговорите с **Торговкой**. Воспользуйтесь заклинанием Искривления (аналог невидимости), затем подойдите к ней со спины и коварно похитьте **Виссахидскую мазь**. Отмечу, что заклинание эффективно в течение нескольких секунд, поэтому настоятельно рекомендую не спать и двигаться быстро!

Оседлайте триподона, который находится недалеко от загона. И мчитесь наметом из города по направлению к монастырю.

Эпизод 2

Цель — спастись от Тетрадона Логор Шара. Вернуться в Город песочных часов, чтобы поговорить с Велом Субеком.
Место действия: Шекандарский монастырь.

Спуститесь в кратер.

Посмотрите на медную пластину и прослушайте последовательность звуков: волна, гонг песочных часов, звук парахрономантической сферы, ворота рудника, звук органа, волна.

Пройдите через лабиринт: вы должны воспроизвести на слух ту же последовательность звуков, выбирая следующий телепорт (первый звук волны раздастся, как только вы вступите на площадку, дальше необходимо выбирать направление интуитивно на слух). Упражнение не из самых простых, но, даже если у вас нет музыкального слуха, правильная последовательность найдется стандартным перебором.

Сразите **монаха**, который нагло мешает вам войти в грузовой лифт. Помните, что его можно атаковать как заклинаниями, так и Наручным гейджером. Другой вариант: используйте **наутилус** — **монах** превратится в иллюзию и исчезнет (не мешкайте, иначе это призойдет с вами).

Воспользуйтесь грузовым лифтом.

Войдите в зал соляного производства и возьмите масленку с платформы с инструментами.

Идите в хрономантический зал.

Поговорите с **женщиной-хрономантом**.

Смажьте **решетку у прохода**.

Возьмите **заряженные пепельные часы** с небольшого стола, стоящего около хрономантической сферы. Если вы получили пепельные часы в предыдущем эпизоде — перезарядите их, используя хрономантические часы, которые вы прежде должны включить, опустив соответствующий рычаг. После этого у вас будет два набора заряженных пепельных часов.

Войдите в хрономантическую сферу, чтобы изучить несколько новых заклинаний: Контрзаклинание, Стоп-время и Хрономантическая маска. Каждая призма содержит одно заклятье, и вам нужно дотронуться до каждой из них. Однако призма Хрономантической маски исчезает, когда вы приближаетесь к ней, и возникает вновь на некотором расстоянии. Поймать ее несложно: сначала прикоснитесь



Широка страна моя родная, много в ней полей, лесов и рек, а также шекандаров, хрономантов и прочей нечисти. Говорила ведь мне мама — бросай ты эту инженерию... Так нет, не слушался, все гайки с шурупами крутил, машину времени строил... Вот теперь и прозябаю в этой дурацкой пустыне. Заберите меня отсюда!!!

Персонажи

Иерарх Кармайкл — жестокий и беспощадный старик, единственный повелитель города Песочных Часов. Заставив исчезнуть предыдущего короля, Ульморета, он пришел к власти благодаря поддержке главы Шекандаров — могущественного Тетрадона.

Шекандары (или повелители волны) — жители далекого будущего, которые научились бороться с временными приливами.

Тетрадон — могущественный и жестокий предводитель Шекандаров.

Ульморет — бывший король города Песочных Часов, в один прекрасный день исчез без следа, не сказав никому ни слова. Титул «Король-музыкант» он получил благодаря легенде, которая гласит, что однажды ему удалось очаровать лемуров с помощью волшебной эффахидской флейты.

Вел Субек — один из величайших шекандаров-хрономантов. Чувствуя отвращение к образу жизни монахов-рабовладельцев и жестокости их повелителя, он добровольно покинул монастырь, в котором провел почти всю сознательную жизнь. С тех пор он изучает структуру Времени и причины временных приливов — временные вихри.

Ашамира, Адхамидка-воительница, пользующаяся большим уважением народа. Она возглавляет восстание против Иерарха Кармайкла. Ее лагерь расположен посреди Великой Пустыни.

Лемуры — призраки, знающие многие тайны Песчаного мира и питающиеся песком человеческих тел.

Русалки Времени живут в глубинах Моря Вечности. Иногда они выходят на берег и поют околдовывающие песни. Они завораживают людей, которые не могут противостоять красоте голоса этих странных созданий и теряют разум и тело, исчезая в волнах Моря Времени.

Хронос — воплощение времени, существо, знающее ответы на все вопросы.

Предметы 2-го эпизода

Предмет	Местонахождение
Кристалл черной соли	Зал соляного производства
Масленка	Зал соляного производства
Заряженные пепельные часы	Хрономантический зал
Песочный глобус	Хрономантический зал

Предметы 3-го эпизода

Предмет	Местонахождение
Ведро	Городские ворота
Резец	Площадь песочных часов
Нож	В доме Хамиаты на U-образной улице (если нож отсутствовал в начале эпизода)
Кристалл черной соли	Комната со свитками
Кристалл черной соли	Комната Властелина Волн
Кристалл черной соли	Площадь песочных часов (дает адхамид-скульптор, если герой использует резец, чтобы исправить надписи на каменной плите)
Раковина времени (иллюзия)	Пещера лемура, сфера в комнате Властелина Волн (при разговоре с лемуром)
Кукла	Перекресток 1
Флейта эффахида	У девочки в доме, перекресток 1
Заряженные пепельные часы	Комната Властелина Времени, за статуей Хроноса, где находится фальшивая стенка (используйте заклинание Глаз Джад-гаррела, чтобы рассеять иллюзию)
Заряженные пепельные часы	Перекресток 1 или 2 (если выиграть соревнование по Радужному наутилусу)
Пепельные часы	В доме, перекресток 1
Масленка	Комната со свитками
Сердцевина медового кактуса	Перекресток 1 (используйте нож)
Сердцевина медового кактуса	Перекресток 2 (используйте нож)
Свежие листья свинория	Площадь песочных часов
Сушеные листья свинория	Тюремная площадь (поместите свежие листья на плиту для сушки орехов)
Золотой ключ Хамиаты	В доме Хамиаты на U-образной улице (приготовьте чай, чтобы получить ключ)
Золотой ключ Атаймах	Перекресток 2 (почините машину, чтобы получить ключ)
Печать Иерарха	В доме Хамиаты, перекресток 2 (откройте сундук двумя золотыми ключами)
Виссахидская мазь	U-образная улица (торговец-эффахид в обмен на ведро)
8 пескоскребов (специальный предмет)	Герой может собирать пескоскребов, если он поговорил с торговкой на храмовой площади и получил «задание на семь пескоскребов»
Песочный глобус	Комната со свитками
Песочный глобус	U-образная улица (торговец-эффахид в обмен на куклу)
Песочные травы	В доме, перекресток 1
Песочные травы	Перекресток 1 или 2 (если выиграть соревнование по Радужному наутилусу)
Песочные травы	Храмовая площадь (женщина-торговка в обмен на пепельные часы, заряженные или незаряженные)
Песочные травы	Храмовая площадь (женщина-торговка в обмен на песочный глобус)
Песочные травы	Храмовая площадь, позади лотка женщины-торговки

к призме Стоп-время и используйте это волшебство, чтобы обездвижить «гуляющую» призму.

Покажите лемуру ваши заряженные пепельные часы: он предложит вам в обмен заклинание... Выберите Глаз Джад-гаррела — в дальнейшем оно вам очень пригодится. Также вы можете выбрать и другое заклинание, если у вас есть вторые заряженные пепельные часы. Третий вариант развития событий — использовать часы «на себя», чтобы добавить главному герою некоторое количество песка и Джад-гаррела. Закончив операцию с часами, покиньте сферу и послушайте женщину-хрономанта. Повернитесь к двери, ведущей в центральный зал.

Поговорите с **Тетрадоном**.

Сразу после этого бегите к хрономантической сфере и освободите **лемура** из сферы, переключив **хрономантический замок**. **Лемур** мгновенно атакует **Тетрадона**. Воспользуйтесь этим, чтобы убежать через проход.

Выбирайтесь из прохода в зал соляного производства. Сразите **монаха-хрономанта** в честном поединке и карабкайтесь на платформу, где находится консоль управления. Не забудьте повернуть **руль**. Прыгайте в **вагонетку для пустой породы**.

Пройдет временная волна, которая превратит вас в старика.

Выпрыгните из вагонетки до того, как она опрокинется в глубины кратера, иначе без травм, несовместимых с жизнедеятельностью, не обойтись.

Оседлайте вашего грустного **триподона**.

Эпизод 3

Цель — поговорить с Велом Субеком, чтобы узнать о темпоральном вихре и о том, как вы можете вернуться к Хроносу — единственному обладающему силой, которая способна вернуть вас домой... Получить предметы, которые будут необходимы на следующих этапах вашего приключения.

Место действия: Город песочных часов.

Поговорите со **старым крестьянином** и попросите его позаботиться о вашем **триподоне**. Заговорите с ним снова, затем следуйте за этим добровольным проводником.

Идите на Храмовую площадь и найдите выход, который находится около телеги. Проследуйте до перекрестка 1.

На улице используйте нож, чтобы отрезать **сердцевину медового кактуса**. Если вы не взяли нож в Эпизоде 1 — его можно найти в **доме Хамиаты**, что находится на старой доброй U-образной улице.

Очень советую вам найти **Эффахидскую флейту**, которая позволяет очаровывать **лемуров**. Чтобы получить ее, идите в конец улицы от перекрестка 1. Там вам предстоит решить простую задачу — «паззл ящиков».

Вскарабкайтесь на самый дальний слева ящик. Потяните на себя большой ящик, который находится справа. Спуститесь и снова заберитесь наверх с другой стороны этого ящика. Полностью оттолкните его назад. Спуститесь и потяните маленький ящик. Поместите его напротив стены. Переберитесь через стену. Поместите **сердцевину медового кактуса** в **кормушку**. Возьмите **куклу** и посетите **маленькую девочку** в доме с открытой дверью. Она-то и даст вам **флейту**.

Чтобы добраться до Вела Субека, вам необходима **печать Иерарха**. Она лежит в сундуке, который можно открыть лишь двумя специальными золотыми ключами, принадлежащими **Хамиате**.

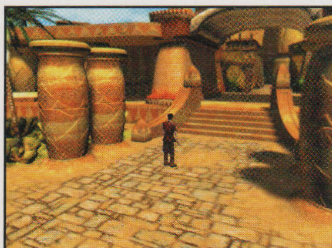
Идите на Площадь песочных часов и возьмите несколько **свежих листьев свинория**, которые без присмотра лежат в ведре рядом с кустарником.

Идите к перекрестку 2. Там растет самый обыкновенный «мексиканский» кактус, отрежьте от него **кусочек** и положите его в карман про запас.



Так, зеленые, кончай хоровод водить, становись в одну шеренгу — сейчас я вас дегармонизировать буду. Нет, ну перестанете вы кругами летать или нет? Кучнее, кучнее держитесь и не мешайте прицелиться нормально.





Поговорите с **Атаймах** (в районе фонтана).

Переключите рычаг машины и поверните колесо влево. Поднимите **гаечный ключ** и, вскарабкавшись на первый ящик, используйте его, чтобы устранить **течь в верхней трубе**. Еще раз поверните **колесо давления** влево. Подвиньте второй ящик и используйте **гаечный ключ**, чтобы устранить течь в **нижней трубе**.

Благодарный Атаймах предложит вам **первый ключ**.

Перейдите на **Тюремную площадь** и положите **листья свинория** на металлическую плиту, используемую для просушки орехов. Заберите листья, когда они высохнут и покоричневеют.

Идите в **дом Хамиаты**, расположенный на все той же U-образной улице.

Положите **сушеные листья свинория** и **сердцевину кактуса** в **чайник**: так вы расскажете Хамиате, как приготовить чай.

Рыдающая от умиления и напившаяся чая, **Хамиата** даст вам **второй ключ**. Смело откройте **сундук двумя ключами**, и вы получите **печать Иерарха**.

Вернитесь на Тюремную площадь. Приблизьтесь к фонтану, держась слева от лестницы. Встаньте так, чтобы вы могли подслушать разговор **стражников**.

Смотритель за триподонами, встретившийся вам в первом эпизоде, привязан к машине для пыток на платформе, расположенной неподалеку от вас. Освободите его: для этого опустите три главных рычага, чтобы огневые переключатели были в «свободном» положении. После этого опустите небольшой рычаг справа и поверните колесо влево. Торопитесь! **Стражник** спускается, чтобы попить из фонтана, и он запросто может вас поймать (кстати, здесь в качестве альтернативы можно использовать заклинание Искривления).

Заклинания

Название	Тип	Действие	Эпизоды
Искривление	Функциональное	Вызвавший заклинание становится временно невидимым, действие прекращается при разговоре или атаке	Сфера в храме (1), по умолчанию
Мазь песочных часов	Функциональное	Позволяет вызвавшему заклинание увеличить количество своего песка	Сфера в храме (1), по умолчанию
Путь Арки	Функциональное	Дает возможность пройти через арки, ведущие к Морю Вечности	Сфера в комнате со свитками (3)
Замедление	Функциональное	Замедляет движение цели	Обмен на пепельные часы в хроносфере (2), сфера в комнате со свитками (3)
Ускорение	Функциональное	Ускоряет движение вызвавшего заклинание	Обмен на пепельные часы в сфере в комнате со свитками (3)
Глаз Джад-гаррела	Функциональное	Рассеивает хрономантические иллюзии, наведенные на того, кто вызывает заклинание	Обмен на пепельные часы в хроносфере (2), сфера в храме (3)
Песнь русалки	Наступательное	Атакует, вызывая у цели расстройство разума (цель начинает беспорядочно двигаться и вызывать заклинания)	Сфера Иерарха (8)
Дегармонизатор	Наступательное	Магическая атака, наносящая хрономантический урон	Сфера в храме (1), по умолчанию
Песок в пепел	Наступательное	Эффект аналогичен Дегармонизатору, но более мощный (вызывает более тяжелый хрономантический урон)	Обмен на пепельные часы в хроносфере (2), сфера в комнате со свитками (3)
Стоп-время	Наступательное	Цель временно парализуется	Хроносфера (2)
Хватка Хроноса	Наступательное	Продолжительная атака наносит хрономантический урон, проходит сквозь броню	Обмен на пепельные часы в хроносфере (2), сфера в храме (3)
Щепотка соли	Наступательное	Позволяет вызвавшему заклинание украсть у цели часть ее Джад-гаррела	Обмен на пепельные часы в сфере в храме (3), сфера в комнате со свитками (3)
Хрономантическая маска	Защитное	Уменьшает хрономантический урон, наносимый тому, кто вызвал заклинание	Хроносфера (2)
Хрономантическая броня	Защитное	Защищает от любого урона, наносимого заклинателю	Сфера Иерарха (8)
Спектральное тело	Защитное	Тело становится полностью невосприимчивым к урону, но и заклинатель не способен к хрономантической атаке	Хроносфера (2)
Контрзаклинание	Защитное	Отменяет эффект от направленного на персонажа продолжительного атакующего заклинания	Обмен на пепельные часы в сфере в комнате со свитками (3)
Контрвремя	Защитное	Отменяет эффект от направленного на другую цель продолжительного атакующего заклинания	Обмен на пепельные часы в сфере в комнате со свитками (3)
Парус наутилуса	Защитное	Защищает от эффектов, которые влияют на Джад-гаррел, например от атаки русалок в Эпизоде 6	Сфера в комнате со свитками (3)



Идите на Храмовую площадь. Побеседуйте со **стражником**, стоящим на посту у двери к Святилищу. Покажите ему **печать** — и он откроет дверь. (Если вы не смогли подслушать разговор на Тюремной площади, вам придется дать ему какой-нибудь предмет — песочные травы, кристаллы черной соли, песочный глобус или хотя бы виссахидскую мазь.) Глуховатый стражник поговорит с вами неподалеку от Святилища.

Войдите в Святилище. Покажите **наутилус Велу Субеку** и поговорите с ним — ему есть, что рассказать.

Используйте масленку для смазки колес **деревянной лестницы**, чтобы они не скрипели так противно. Прочитайте четыре священных свитка.

Войдите в сферу, чтобы выучить два новых заклинания (Путь Арки и Парус наутилуса). Поскольку лемур не желает расставаться с заклинанием Путь Арки, он спрятал настоящую призму среди трех фальшивых. Если вы прикоснетесь к фальшивой призме, то существенно ухудшите состояние вашего песка и Джад-гаррела. Поэтому используйте заклинание Глаз Джад-гаррела, после чего фальшивые призмы сразу же исчезнут.

Покиньте Святилище Памяти: вы тут же будете арестованы... Не печальтесь — так и задумано по сценарию.

Эпизод 4

Цель — встретить Ашамиру и бежать вместе с ней, чтобы попасть в лагерь повстанцев.
Место действия: Город песочных часов.

После вашего знакомства с Иерархом Кармайклом вы оказываетесь заключенным в тюремную камеру. Поговорите с Ашамирой.

Приходит Волна Времени, превращая вас в ребенка (да-да, опять — а что делать?).

Подберите **ключ**, лежащий по другую сторону двери.

Откройте дверь. **Стражник** отсутствует, но помните, что он очень скоро вернется.

Выходите из своей камеры и спрячьтесь в соседней, открыв ее при помощи подобранного ключа. **Стражник** вернется и обнаружит, что вы сбежали. Он зайдет в вашу эффективно нейтрализует вашего противника).

Не пытайтесь идти через главный выход на тюремную площадь — женщина-хрономант заранее закрыла вам этот путь. Вместо него воспользуйтесь маленькой дверью. Вы окажетесь в боковом внутреннем дворе тюрьмы. Вас атакуют с противоположной стороны — и у вас абсолютно нет другого выхода, как пересечь двор под ураганным огнем. Попытайтесь не погибнуть.

Используйте заклинание Искривления, чтобы стать невидимым. Затем толкайте ящик в центре двора прямо от себя и покиньте двор, не забыв забрать ящик с собой.

Вы выйдете в глухой переулок. Чтобы покинуть город, пройдите через крепостную стену, которая находится прямо перед вами.

Поместите ящик, который вы взяли в предыдущей сцене, таким образом, чтобы главный герой мог вскарабкаться на самый низкий из стоящих рядом ящиков. Встаньте

Предметы 4-го эпизода

Предмет	Местонахождение
Железный ключ	Тюремная камера
Кристалл черной соли	Камера запертого стражника
Наручный гейджер	Комната стражи
Ведро	Обработанная земля (если у героя нет ведра в начале эпизода)

старую камеру, чтобы обыскать ее. Дальше действуйте стандартно — заприте бедолагу в кутузке. Торопитесь, это надо сделать быстро, иначе он успеет выбежать.

Пройдите сквозь проем рядом с колоколом и проникните в первую камеру справа. Если вы уже освободили **человека, которого пытали в машине**, то он будет стоять перед вами, превращенный Волной в ребенка. Дайте ему **кристалл черной соли**, чтобы восстановить его память.

В знак благодарности ребенок включит сигнал тревоги в другой части тюрьмы, чем привлечет внимание всей стражи и даст вам шанс спастись.

Не покидайте вашу камеру, пока последний стражник не пройдет мимо. Затем пробегите по лестнице в комнату стражи. Торопитесь, все надо делать очень активно!

Войдя в комнату, опустите **рычаг**, чтобы закрыть галерею. Ашамира обнаруживает Наручный гейджер. В комнату врывается **женщина-хрономант**. Атакуйте ее с помощью Ашамиры (заклинание Стоп-время весьма

на подъемную платформу. **Ашамира** будет управлять подъемом платформы. Перепрыгните на следующую крышу.

Идите вперед и прыгните на пространство третьей крыши. Поместите доску, чтобы создать импровизированный мост между предыдущей крышей и той, где вы в данный момент стоите. Быстренько вернитесь назад.

Используйте нож, чтобы отвязать ящики, скрепленные веревкой.

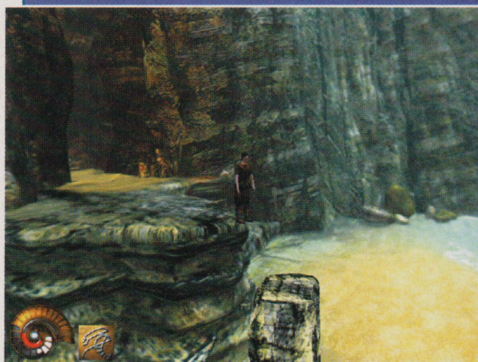
Протащите свободный ящик по доске, которую вы использовали в качестве моста.

Заберитесь на ящик, чтобы добраться до второго уровня этой крыши.

Используйте доску, чтобы создать мост к подъемнику. Она слишком короткая, поэтому закрепите один из ее концов ящиком. Перепрыгните через препятствие и запрыгните в башню управления городскими воротами.

Используйте подъемник, чтобы доставить наверх **Ашамиру**.

Встаньте на платформу — в свою очередь **Ашамира** опустит вас вниз.



Вот все вы женщины такие — сказала: «Приходи в полдень на берег моря, я тебе коллекцию ракушек покажу...» И где? Полчаса уже стою, а этой рыбы чешуйчатой все нет. Все, больше с русалками не разговариваю — затычки в уши, и пусть поют свои сладкие песни кому-нибудь другому.



Возьмите ящик, который вы использовали в предыдущей сцене, и втащите его на платформу. **Ашамира** поднимет вас наверх вместе с ящиком.

Снова толкайте этот ящик на противовес.

Как только ящик целиком окажется на противовесе, включится видеоролик: Ашамира присоединится к вам, подъемник сломается и опустит вас вниз.

Когда ролик закончится, подберите **ведро** (если вы не нашли его раньше) и наполните его. Опорожните **ведро в поилку**. **Триподон** напьется и будет вновь готов к утомительному путешествию: на этот раз в лагерь повстанцев.

Эпизод 5

Цель — получить звучащую палку. Узнать о хрустальной фляге. Активировать коралловую арку и воспользоваться ей.
Место действия: лагерь повстанцев.

Поговорите со **смотрителем триподонов** в лагере повстанцев. Проявите настойчивость и получите питье, показав ему **сердцевину кактуса**.

Побеседуйте с **Даджаруном**, который стоит недалеко от тента. Он как раз пытается перезарядить **наручный гейджер**. Возьмите его оружие: оно автоматически перезарядится. Снова поговорите с **Даджаруном**, после чего вам вручат **звучащую палку**.

Войдите в большую палатку, расположенную недалеко от первого стойла. Если **Ашамиры** там нет, то она скоро появится. Поговорите с ней. Возьмите **кристаллы черной соли** из ларца.

Приблизьтесь к арке и воспользуйтесь заклинанием Путь Арки. Если хотите — вместо заклинания можете использовать **наутилус**, затем пересеките арку, пока слышны звуки Моря Вечности.

Эпизод 6

Цель — встретиться с русалкой Времени и заключить с ней сделку: король Ульморет в обмен на ключ к Воротам Вечности. Получить Раковину Хроноса, чтобы нанести поражение страже в Городе песочных часов.
Место действия: скалы на краю мира.

Зыбучие пески

Вы входите в опасную зону. Будьте осторожны! Хотя земля выглядит мирной, она обманчива: ямы из зыбучих песков рассеяны по всей поверхности.

Если у вас нет **звучащей палки**, при пересечении этой зоны внимательно прислушайтесь — звук ваших шагов будет меняться в зависимости от области, к которой вы приближаетесь. Будьте очень осторожны — считайте, что вы находитесь на минном поле. Используйте кактусы и камни в качестве ориентиров.

Если у вас есть **звучащая палка**, используйте ее. Как только вы коснетесь лужи с зыбучим песком, она тут же проявится. Ваша задача — избежать ловушек, найти путь сквозь этот лабиринт и выйти из него (желательно живым и здоровым).

После лабиринта вы увидите каменную насыпь с отверстием внизу. Встаньте перед отверстием и используйте клавишу «Действие»: герой проползет под насыпью и выйдет по другую сторону препятствия.

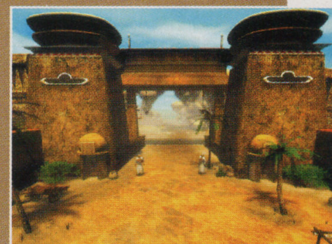
Подойдите ко второй каменной насыпи. Будьте бдительны — **Лемур** атакует вас с противоположной стороны расщелины. Вам необходимо перепрыгнуть через нее, но он стоит на пути. Как обычно, у главного героя есть несколько возможностей:

- Проще всего использовать **эфахидскую флейту**, если она у вас есть. Так вы очаруете **лемура** на несколько минут и спокойно перемахнете через расщелину.
- С другой стороны, можете атаковать его, используя любые заклинания.

Третья насыпь наглухо закрывает вам проход. Тем не менее вы вполне можете пересечь ее, вскарабкавшись на кромку. Но другой **лемур** ждет вас там, не давая пройти: придется дегармонизировать и его.

Теперь вы пересекли кромку. У вас есть два варианта: пойти направо и дальше к Берегам Вечности или повернуть налево, к логовищу лемуров.





Логовище лемуров

Будьте осторожны! Вас ждет там от одного до трех **лемуров**. Атакуйте их или достаньте вашу

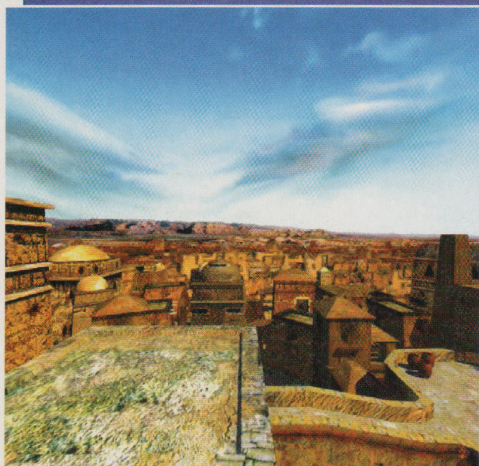
Предметы 5-го эпизода

Предмет	Местонахождение
Звучащая палка	Лагерь повстанцев (дает Даджарун, если вы перезарядили наручный гейджер)
Кристалл черной соли	Лагерь повстанцев (используйте нож)
Заряженные пепельные часы	Лагерь повстанцев (дает воин-эффахид, если вы покажете ему пепельные часы)
2 кристалла черной соли	Внутри палатки с аркой

Предметы 6-го эпизода

Предмет	Местонахождение
Раковина Времени	Второй проход между скалами
Раковина Времени	Берега Моря Вечности
Заряженные пепельные часы	Пещера лемуров (если дегармонизировать древнюю женщину)
Хронофор	Пещера лемуров
Раковина Хроноса	Берега Моря Вечности
Пустая кварцевая фляжка	Третий проход между скалами





Да, не очень жалуют зодчих в далеком будущем: крошечные типовые домики, сиротливо жмущиеся друг к другу, глиняные мазанки с бумажными стенами… А уж про бытовые удобства и прочие санузлы и вообще говорить не хочется. Давайте лучше полюбуемся небом.



чарующую флейту. После этого используйте заклинание Глаз Джад-гаррела возле расщелины: как по мановению волшебной палочки появится мост.

Идите по коридору, вам встретится **древняя пещерная женщина**. На самом деле это **лемур**, только намного более сильный, чем другие. Учтите, она атакует, если вы приблизитесь. Используйте **флейту**. После этого поговорите с **лемуром** — и получите мощное заклинание «Спектральное Тело».

Вы также можете утащить **заряженные пепельные часы**, расположенные позади древней женщины. Но берегитесь! Если у вас нет флейты, эта древняя женщина атакует вас…

Покиньте ее логовище и направляйтесь в другую сторону. Вам встретится ряд расщелин. Чтобы пройти между горами, придется как следует попрыгать. Не забудьте взять **кварцевую флягу**. Поблизости от расщелин вас ждет очередной **лемур**. Очаруйте его, и он не будет вас больше беспокоить.

Вы вышли на берег моря. Подберите **раковину Времени**. Подойдите поближе к воде.

Включится видеоролик: вы увидите появление Волн Времени, которые восстановят взрослый облик главного героя. Затем возникнут странные существа, приносимые Волной, — русалки Времени. Они прилетают и располагаются на каменных глыбах.

Если вы приблизитесь к русалкам, они начнут странную, околдовывающую песню… которая забирает ваши силы и уменьшает уровень песка и Джад-гаррела!

Есть два способа избежать пагубного воздействия **песен русалок**:

- Используйте заклинание Парус наутилуса: оно временно защитит вас и позволит начать разговор с ближайшей **русалкой**.
- Покажите **кварцевую флягу русалке**.

Продолжите разговор.

Заполните **кварцевую флягу** водой из Моря Вечности (ориентируйтесь по светящейся проруби). Напоследок возьмите **Раковину Хроноса**.



Эпизод 7

Место действия: Город песочных часов.

Видеоролик

В сопровождении Ашамиры и повстанцев вы приближаетесь к воротам Города песочных часов. Главный герой трубит в Раковину Хроноса. Образуется Волна, которая накрывает город, стражники, застигнутые врасплох, меняют свой облик и теряют память. На повстанцев сила этой раковины не действует. Выполнив свое предназначение, раковина исчезает. Повстанцы входят в город с намерением найти и освободить короля Ульморета. Вы вместе с Ашамирой следуете за ними. Но вас ожидает неприятный сюрприз…

Эпизод 8

Цель — свободить короля Ульморета, узнать про существование хронотрона, который создал временной вихрь, и про то, что Вселенная подвергается разрушению, а также согласиться сопровождать Ульморета, который хочет освободить рабов из шекандарского монастыря.

Место действия: Город песочных часов.

Действие этого эпизода проходит в городе песочных часов, который вам хорошо знаком. Но на улицах происходит множество сражений — избегайте их, насколько это возможно…

Идите в храм. Возьмите на столе **хронофор**, дегармонизируйте **хронотанта** и обратитесь к молящемуся эффахиду, который на самом-то деле глуховатый стражник с площади Святилища. Отберите у него **золотой ключ**.

Предметы 8-го эпизода

Предмет	Местонахождение
Песочные травы	Храмовая площадь (сзади от лотка женщины-торговки)
Песочные травы	Городские ворота (при разговоре с повстанцем-смотрителем триподонов)
Песочный глобус	Комната со свитками
Песочный глобус	Перекресток 1 (при возврате звучащей палки Даджаруну)
Кристалл черной соли	Тронный зал
2 кристалла черной соли	Комната со свитками
Хронофор	Храм Хроноса
Распылитель пара	Комната со свитками (специальное оружие, которое парализует ваших противников)
Шекандарский ключ	Тронный зал (дает Вел Субек)
Заряженные пепельные часы	Комната со свитками

Пройдите к площади Святилища: используйте золотой ключ, чтобы войти внутрь. Будьте осторожны! Несколько **шекандаров** (воин и хрономант) ожидают вас внутри. Очевидно, что и их намерения не слишком дружественные. Войдите в Святилище и поговорите с Велом Субеком. Покиньте Святилище и идите к Площади песочных часов.

Взгляните на **машину** и окаменевшую **Ашамиру**. Машина загораживает вам путь. Возвратитесь к Велу Субеку — он поможет разрушить машину и последует за вами.

Вернитесь обратно и приблизьтесь к машине. Используйте **гаеч-**



Папаша, не надо грязи, не ломал я вашу хроносферу. Она сама сломалась! Да, я дергал красный рычаг, ну там же не было написано, что это главный прерыватель? Короче, мне умные слова говорить не надо — сейчас предыдущую сохраненку загружу, и все будет в ажуре, зуб даю!

ный ключ, чтобы открыть центральную панель машины. Вытащите средний кабель, который освободит **Ашамиру**. С ее помощью атакуйте дворцовых шекандаров, которые покинули свой пост в то время, пока вы были заняты машиной.

С помощью **Ашамиры** одновременно поверните оба **рычага**. Войдите во дворец. Сразите **Иерарха**.

Войдите в сферу. **Лемур** атакует вас и пытается телепортировать за пределы пещеры. **Кварцевая фляжка** поможет вам собрать заклинания, заключенные в **призмах**.

Приведите в действие барельефные **песочные часы** в следующем порядке:

Адхамид (барельеф, изображающий взрослую женщину) — Висcахид (старик) — Эффахид (ребенок) — Шекандар (хрономатн).

Стена, за которой находится в заключении **король Ульморет**, откроется. Войдите в камеру и поговорите с **Ульморетом**. Вместе с ним вы решаете вернуться в шекандарский монастырь, чтобы освободить рабов и сразить Тетрадона. После этого Ульморет будет следовать за вами, чтобы вернуться к русалкам Времени.

Вел Субек встречает вас в Тронном зале. Он обращается к Ульморету, затем отдает ключ, который пригодится чуть позже. Вы направляетесь в монастырь вместе с Ашамирой и Ульморетом.

Эпизод 9

Цель — деактивировать лабиринт наутилуса для того, чтобы дать возможность повстанцам проникнуть в монастырь. Найти арку Тетрадона и в сопровождении короля Ульморета пересечь ее, чтобы достигнуть берегов Моря Вечности.

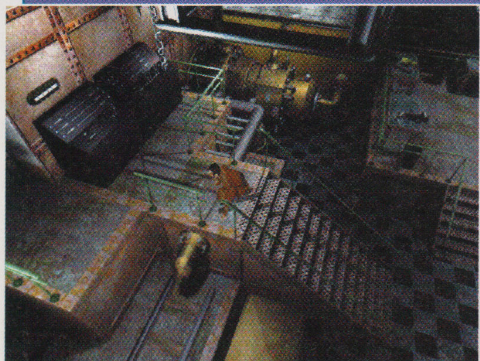
Место действия: Шекандарский монастырь.

Спуститесь в кратер и используйте **ключ** Вела Субека, чтобы открыть ворота рудника. Дегармонизируйте **женщину-хрономанта**, не подходя близко к **роботу**.

Перед вами три панели управления. Используйте левую панель, чтобы получить контроль над роботом. Отведите **робота** назад и освободите мост. Затем используйте среднюю панель, чтобы развести мост. Снова управляя **роботом**, отправьте его в пропасть. Верните мост в исходное положение.

Включите подачу энергии, используя третью панель управления (ее отключили, когда вы только вошли в ворота рудника).

Пройдите на площадку лифта и спуститесь до самого нижнего уровня. Осмотрите обломки, оставшиеся от разрушенного **робота**. Подберите **прерыватель**. Поднимитесь на лифте вверх на третий уровень. Приблизьтесь к роботу и используйте прерыватель. Перейдите к панели управления и направьте **робота** к лифту. Войдите в лифт вместе с **роботом** и спуститесь на второй уровень.



Ух ты, консолька! И кнопочки всякие, и рычажочки... Эх, жалко, я свой универсальный набор гаечных ключей в прошлом оставил, посмотреть бы, что там внутри. Ну да ладно, вернемся к реальности — куда же тут жать, чтобы в следующую сцену пройти?



Вернитесь на третий уровень на подъемнике: приблизьтесь к подъемнику там, где нет ограждения. Выбрав время, впрыгните на подъемник и заберитесь внутрь, а затем выскочите наружу. Подойдите к панели управления и используйте робота, чтобы столкнуть вагонетку, застрявшую на путях.

Вызовите лифт и спуститесь на нижний уровень рудника. Снова воспользуйтесь подъемником и, добравшись до второго уровня, прыгните с него прямо в только что освобожденную вагонетку. Когда вагонетка остановится внутри зала соляного производства, у вас будет всего несколько секунд, чтобы выбраться из нее, или вы попадете под струю каменящего газа, который нанесет вам хрономатнтическое поражение. Быстро перебирайте ногами, или будет худо!

Предметы 9-го эпизода

Предмет	Местонахождение
Прерыватель	Рудник по добыче черной соли
Песочный глобус	Хрономантический зал
Кристалл черной соли	Хрономантический зал
Кристалл черной соли	Комната с бюстами
Кристалл черной соли	Зал соляного производства



Сразите **монаха-хрономанта**. В противоположной стороне комнаты откройте дверь станции управления. Дегармонизируйте **воина-шекандара**. Используйте панель управления, у которой работал воин, с ее помощью вы увидите, что происходит в других помещениях.

Включите панель управления в дальней части комнаты с правой стороны.

Посмотрите видеоролик.







Перейдите в хрономантический зал, это единственная дверь, которая не охраняется. Вы можете пройти сквозь телепорт и принять вызов на дуэль от **хрономанта**.

Поднимитесь по небольшой лестнице рядом с **цилиндром знаний** и выйдите на кафедру.

Установите контроль над **роботом**, дегармонизируйте **стражников** и вступите в поединок с роботом, который блокирует выход из грузового лифта. Оба робота красиво взорвутся, раскидав по углам многочисленные детали.

Следуйте к Органному залу, который совсем недавно охранялся стражниками. Король Ульморет и Ашамира будут захвачены **летающим роботом**, которым управляет Тетрадон. Вы должны его уничтожить. Ликвидируйте **летающего робота**, заставив его упасть. Его консоль управления находится в задней части комнаты, которая охраняется **хрономантом**. Переключите **четыре рычага**, которые вы видели тельность нот. Вы должны суметь воспроизвести эту последовательность.

Перейдите к органу и установите рычаги следующим образом:

- Рычаг А (тон) расположен справа от героя, когда он стоит лицом к секретной двери — нижнее положение.
- Рычаг В (арпеджо), центральный рычаг — нижнее положение.
- Рычаг С (атака) — верхнее положение.

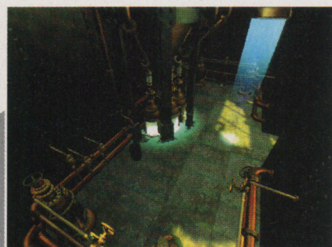
Теперь проиграйте последовательность нот. У органа есть две клавиатуры: «А» и «В» (клавиатура «А» расположена справа от героя, когда он стоит лицом к секретной двери). На каждой клавиатуре вы можете сыграть одну ноту слева (L) и одну справа (R). Решение следующее: AR-AL-BL-BL-BR. Если вы испытываете затруднения, посмотрите в глаза Хроноса: последовательность нот полета Тетрадона будет воспроизведена вновь, что позволит вам снова подобрать органные ноты.

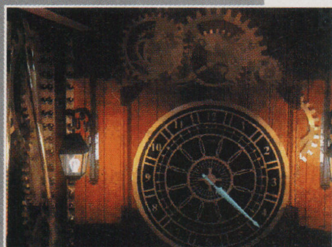
Следуйте в открывшийся проход. Вы попадете в комнату с бюстами. **Арка** занимает среднюю часть комнаты. Ваша задача — активировать ее.

Небольшая **пирамида** летает над головой каждого из четырнадцати бюстов. В арке находятся одиннадцать углублений по

Предметы 10-го эпизода

Предмет	Местонахождение
Раковина Времени	Берега Моря вечности
2 раковины Времени	Пещера с Воротами Вечности





В лабиринте наутилуса снова появляются платформы. Ашамира отдает приказ повстанцам пересечь лабиринт. Но король Ульморет предупреждает молодую женщину о приближении Волны, которая вскоре обрушится на кратер! Ашамира и повстанцы достают кристаллы черной соли, которая придаст им силы пережить времятрясение; король Ульморет не нуждается в этом...

В течение этого времени у вас возникает ощущение, будто что-то происходит, вы пытаетесь найти выход из комнаты... но начинаете постепенно стареть.

Ашамира и повстанцы в безопасности: они вновь обрели тело и память. Ваши союзники направляются к грузовому лифту в центре лабиринта.

Спустя некоторое время вы покидаете станцию управления, уже будучи дряхлым стариком.

Теперь вы находитесь в главном зале. Используйте **прерыватель**, чтобы избежать необходимости сражаться с **роботами**. раньше через камеры. Берегитесь: если луч робота коснется вас, — все будет кончено!

Теперь вас атакует **Тетрадон**. Первостепенная задача — освободить **Ульморета**, так как вы недостаточно сильны, чтобы сразить его самостоятельно. Доберитесь до клетки **Ульморета** и поверните колесо. В течение полета **Тетрадона** внимательно слушайте последовательность нот. форме маленькой пирамиды. Три пирамиды над бюстами — поддельные и отнимут у вас много очков и Джад-гаррела, если вы дотронетесь до них. Следовательно, используйте заклинание Спектральное тело, которое защитит вас от столь пагубного воздействия. Возьмите пирамиды и положите их в углубления. Это позволит активировать арку.



Что ты пальцы растопырила, тварь бессесочная? Что ты на меня коровьими глазами смотришь? Думаешь, мяса на костях нет, можно у других песок воровать?! А Джад-гаррела тебе не отсыпать, паразит проклятый? Сейчас ты с моим наручным гейджером познакомишься!

Примените заклинание Путь Арки и пройдите под аркой: вы обнаружите себя вместе с **Ашамирой** и **королем Ульморетом** на берегах Моря Вечности.

Эпизод 10

Цель — взять пенный ключ и использовать его, чтобы пройти сквозь Ворота Вечности. Уничтожить Тетрадона и спасти Ашамиру от когтей лемуров.
Место действия: скалы на краю мира.

Побеседуйте с **русалкой**. После этого она вместе с **королем Ульморетом** покинет вас.

Войдите в пещеру, пройдя через светящуюся дверь между каменных колонн.

Следуйте к лестнице, которая ведет ко второй пещере.

В главной пещере появляется Тетрадон. Из ствола шахты возникают два лемура и бросаются на Ашамиру. Она испугана, парализована и не может себя защитить. Тетрадон требует, чтобы вы отдали ему ключ от Ворот Вечности. Если вы отклоните его требование, лемуры дегармонизируют Ашамиру, поэтому отдайте **пенный ключ Тетрадону** — пусть злодей порадуется.



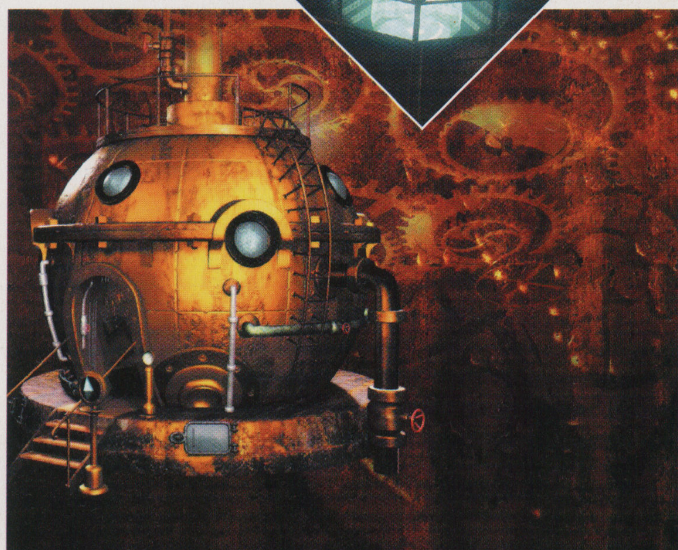
• И почему все гениальные изобретения выглядят так нелепо? Где четкая симметрия оптимальности? Где строгие очертания утилитарности? Это же какой-то капкан в объятьях патефона... Ну да ничего, лишь бы сработала!



Эпизод 11

Цель — уничтожить лемура Тетрадона, встретиться с Хроносом и понять его личность, дегармонизировать Хроноса для того, чтобы взять хронотрон и спасти мир.
Место действия: Святилище Хроноса.

Возьмите **раковину времени**. Поднимитесь по лестнице и приблизьтесь к **хронотрону**. Появляется **лемур Тетрадон**, задача которого — избавиться от вас раз и навсегда.



Предметы 11-го эпизода

Предмет	Местонахождение
Раковина Времени	Лаборатория Уэйлса

Посмотрите ролик, который научит вас, что вы не должны делать с этим ключом.

Закройте ствол шахты, чтобы остановить появление **лемуров**: поверните в пещере первый каменный рычаг. Одна четверть проема закроется, и появится **другой рычаг**. Поверните его. Вы должны использовать четыре рычага, чтобы полностью закрыть проем шахты.

Если **Ашамира** во время боя была дегармонизирована, она возникнет снова. Дайте ей воды из Моря Вечности, которая находится у вас в **кварцевой фляге**.

Возьмите **ключ**, который **Тетрадон** оставил в замочной скважине.

Встаньте в центре круга, образованного пенными колоннами.

Используйте **Хрустальный наутилус**. Светящаяся аура появится вокруг пенной колонны, в которой находится правильная скважина. Вставьте **пенный ключ** в скважину замка.

Посмотрите очередной видеоролик: вы перенесетесь в Святилище Хроноса. Произойдет последнее изменение, которое восстановит ваш изначальный взрослый облик.

Единственная вещь, которая может помочь вам при сражении с Тетрадоном — это **кварцевая стрелка** часов на левой стене лаборатории. Возьмите ее и бросьте в **Тетрадона**. Прикончите паршивца!

Когда вы снова приблизитесь к **хронотрону** — появится **Хронос**.

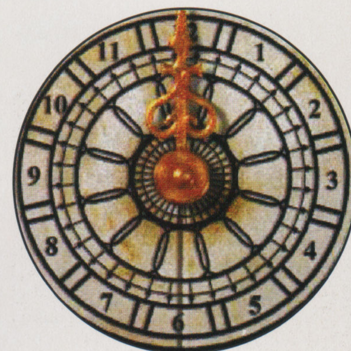
Поговорите с **Хроносом**.

Чтобы спасти Вселенную, атакуйте **Хроноса**. Непосредственно после каждой атаки сразу же сдвигайтесь с места, чтобы избежать возмездия **хронотрона**.

Ашамира умрет.

Не впадайте в печаль: приблизьтесь к **хронотрону** до того, как он прекратит работать.

Вы достигли своей цели! Конец игры! Добро торжествует, все счастливы, наступил полный хеппи энд. MG





• Здравствуйте, вы не подскажете, где я мог бы купить гериатрические пилюли? А то от этих волн времени ну совершенно житья нет: то в солдатиков играешь, то в очереди за пенсией стоишь. И куда только смотрит профсоюз хрономантов!



CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если «звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...».

RPG

Icewind Dale



Для вызова консоли жмите **Ctrl+Tab** и вводите нижеследующие коды:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); — открыть всю карту;
CHEATERSDOPROSPER:Hans(); — телепортировать партию в позицию курсора;
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([number]); — помеченные персонажи получают характеристику EXP в размере [number];
CHEATERDOPROSPER:AddGold([number]); — партия получает золото в размере [number];
CHEATERDOPROSPER:Midas(); — партия получает золото в размере 500 у. е.;
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); — 5 healing potions, 5 antidotes and 1 Scroll Of Stone To Flesh.

В любом текстовом редакторе измените файл **icewind.ini**, добавив строку **Cheats=1** в раздел файла под заголовком **[Game Options]**. Запускайте игру, вызывайте консоль клавишами **Ctrl+Tab** и набирайте строку **CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();** для активации режима ввода читов.

После этого во время игры попробуйте понажимать следующие клавиши:

Ctrl+J — помеченные персонажи перемещаются в позицию курсора;
Ctrl+R — лечение помеченного персонажа;
Ctrl+Y — убить монстра или NPC с нулевым показателем EXP;
Ctrl+4 — отображение неких скрытых полигонов. Это позволяет видеть ловушки и западни.

Примечание: обязательно создавайте резервную копию всех используемых файлов.

Diablo 2

Как сделать много денег.
В честной игре попробуйте получить, как минимум, 1000 золота, и тогда путем несложных действий вы сможете увеличить свой денежный фонд до 65 000. Последовательность действий следующая:
1) зарабатываете 1000 золота или немного больше;
2) сохраняетесь, предварительно записав сколько у вас денег;
3) загружаете Hex-редактор (я пользуюсь программой, встроенной в Volkov Commander) и открываете там файл **savegame.d2s**, где вместо **savegame** будет имя вашего персонажа;
4) конвертируете ваши запасы золота в шестнадцатеричный формат и ищете полученную цифру в открытом документе. Можно, конечно, искать вручную, но лучше воспользоваться автоматическим поиском;
5) заменяете найденные циферки и буковки на FFFF, сохраняете и закрываете файл;
6) запускайте Diablo 2, загружайте свой save, и вы обязательно обнаружите значительную прибавку денежной массы.

СИМУЛЯТОРЫ

Powerslide

Набирайте коды во время игры.

APOLLO — при нажатии **Alt** машина поднимается над землей.
BOMB — из вашей машины на трассу вылетает бомба.
BURN — рядом с машинкой что-то загорается.
GLIDER — возможность управлять машиной в воздухе.
HOVER — Cars hover.
ICBM — машинка ведет себя, как ракета.
JUMP — невысокий прыжок на трассе.
LAUNCH — запуск машины. Попробуйте понажимать клавиши «**a**» и «**z**».
LIGHT — горящая машина.
LUNAR — лунное тяготение.
SLEEP — машины под управлением AI не тормозят вообще.
SPIDER — машинка способна ездить по любой поверхности.
SUCK — автомобили притягиваются друг к другу.
TIMEWARP — для компьютерных оппонентов замедляется время.
TWISTER — машины под управлением AI попадают в невидимый торнадо.
WARP — все оппоненты вылетают за пределы трассы.

Hard Truck 2

Включите паузу в игре и наберите:

hardtruckisthebest — деньги и лицензия;
wininalottery — то же самое;
openallroads — открыть все трассы;
advancedmap — увидеть все скрытые контейнеры на трассе;
freerepair — жмите **Backspace** для бесплатного ремонта;
freerecover — жмите **Ctrl+5** для бесплатного восстановления;
fillup — неограниченное топливо.

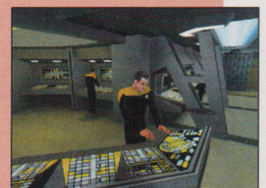
ACTION

Star Trek Voyager: Elite Force (Demo)

Во время игры жмите тильду (~) и набирайте **sv_cheats 1** для активации остальных кодов.

god — режим бога.
noclip — прохождение сквозь стены.
give # — получаете предмет # (список см. ниже).

Предметы # :
Phaser
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD
Tricorder
Health
Ammo
All



СТРАТЕГИИ

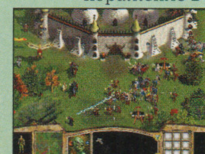
Metal Fatigue

Перед тем, как вводить коды, нажмите **Y**.

Lava — неограниченные **MetaJoules**.
Robots — три **Combot'a**.
Panzer — 20 танков.
Missiles — 20 ракетных установок (**Missile Cars**).
Time warp — **Hover Trucks** заметно ускоряются.

Warlords: Battlecry

Просто наберите:
IAMATANK — режим бога;
IAMASEER — открыть карту;
IAMALOSER — потерпеть поражение в сценарии;
IAMAWINNER — одержать победу;
IAMANARCHMAGE — доступны все заклинания.





ACTION

Daikatana

Запускайте игру со следующим параметром командной строки: «**+set console 1 +set cheats 1**», после чего в самой игрушке жмите тильду (~) и набирайте коды.

god — режим бога.
health # — увеличить здоровье на # (значение может быть и больше 100).
weapon_give_# — получить оружие за нумером # (1-10).
massacre — убить всех врагов на уровне.
notarget — невидимость.
noclip — прохождение сквозь стены.
cheats 0 — отменить читы.
cam_toggle — изменить положение камеры.
cam_nextmon — сфокусировать камеру на монстре.
screenshot — снять скриншот.
g_unlimited_ammo 1 — неограниченные патроны.

rampage — режим **Rampage**.

Die Hard Trilogy 2

Для использования читов остановите игру (кнопка **ESC**) и набирайте.

Любой режим:
painless — режим бога;
fogging — включить/отключить туман;
followme — перемещение камеры.

Режим **Sharpshooting**:

weapons — все оружие;
ammo — неограниченные патроны;
autoreload — включить/отключить автоперезарядку;
autofire — включить/отключить автоматный огонь;
slowmo — враги замедляются;
slowrocket — ракеты замедляются.

Режим **Driving**:

ghost — езда сквозь стены;
nitro — неограниченное топливо;
freeze — отменить временное ограничение;
chantastic — быстрая езда;
snow — снег в любое время года;
susonly — ездить можно только с покрышками.

Режим **Action/Adventure**:

weapons — все виды оружия;
ammo — неограниченные патроны;
freeze — монстры не двигаются;
targeting — автоматический прицел;
laser — лазерный прицел;
ghost — прохождение сквозь стены;
followterrain — очень высокие прыжки;
mrbones — вы становитесь скелетом;
shocked — зарядка электричеством;
fps — перспектива «от первого лица»;
fragyuck — больше крови;
pillowmode — маленькие головы;
bighead — большие головы.

MDK 2

Читы набираются в консоли, которая вызывается тильдой.

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0) — режим бога.
mdkNewGame(1,12) — перейти на уровень 1.
mdkNewGame(2,12) — перейти на уровень 2.
mdkNewGame(3,12) — перейти на уровень 3.
mdkNewGame(4,12) — перейти на уровень 4.
mdkNewGame(5,11) — перейти на уровень 5.
mdkNewGame(6,8) — перейти на уровень 6.
mdkNewGame(7,11) — перейти на уровень 7.
mdkNewGame(8,8) — перейти на уровень 8.
mdkNewGame(9,13) — перейти на уровень 9.
mdkNewGame(10,7) — перейти на уровень 10 (**Final**).
mdkNewGame(11,1) — перейти на уровень 10 #1 (**Special**).
mdkNewGame(12,1) — перейти на уровень 10 #2 (**Special**).
GodDebugToggle() — еще один режим бога (для отмены наберите еще раз).

RPG

Deus Ex

Откройте файл **user.ini**, находящийся в папке **deusex\system**, и замените все встречающиеся строки **t=** на **t=talk**. Запускайте игру и жмите **t**. Снизу появится строчка, начинающаяся словом «**Say:**», куда можно что-нибудь ввести. Удалите это слово и смело набирайте коды.

Для активации возможности использования читов наберите следующую строку:

set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True

А вот и сами коды:

god — режим бога;
invisible — невидимость;
iamwarren — включить EMP Field;
allskillpoints — полный набор скилпойнтов;
allweapons — все оружие;
allammo — полный комплект патронов;
tantalus — убить текущую цель.
opensesame — открыть дверь;
legend — секретное меню;
allhealth — восстановление здоровья;
allenergy — вся энергия;
allcredits — 10 000 кредитов;
allimages — все картинки;
summon X — получить item X (вместо X — название, см. ниже);
spawnmass — вызвать кучу монстров.

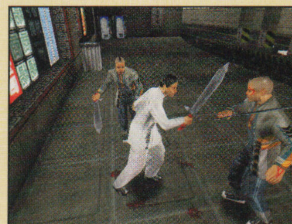
С помощью чита **summon** можно получить практически любой предмет. Вот некоторые названия, с остальными вещами поэкспериментируйте.

Lockpick
Basketball
MultiTool
AcousticSensor
Ammo10mm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
AmmoRocketWP
Ammo20mm
AmmoSabot
WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
WeaponCombatKnife
WeaponCrowbar
WeaponHideAGun
WeaponAssaultGun
WeaponLAW
WeaponPepperGun
WeaponMiniCrossbow
WeaponSword
WeaponBaton
WeaponNanoSword
WeaponEMPGrenade
WeaponNanoVirusGrenade
Weapongepgun

Чтобы посмотреть внутриигровые видеоролики, после активации читов наберите:

Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4

Примечание: первое видео является заставкой, остальные — вариантами конечного видеоролика.







Константин Инин

ПОПЫТКА ВЗГЛЯДА НА СОЛНЦЕ

Sid Meier's Civilization

...Уже вышло двадцать номеров «Mega Game». Уже двадцать «игр, любимых народом» помянули мы в этой рубрике. И каждый раз это была не та Игра, которая по любому счету должна упоминаться первой среди вечных. Что там классика. Классика — это мелко. Гениальное произведение — это мелко. Величайшая игра — ну, пожалуй; но все равно это мелко... Рассматривать «Цивилизацию» — все равно что смотреть на Солнце. Слишком много, слишком ярко. Или, если хотите, все равно, что пытаться словами описать стакан. Как сказано у Стругацких, «только пальцами шевелишь да чертыхаешься от бессилия». Вот и мы никак не могли подступиться.

Однако тут вдруг выяснилась поразительная вещь. Оказывается, на свете есть геймеры, которые Солнца в упор не видали и в «Цивилизацию» не играли. Нет, правда. Даже в редакции один нашелся. Так что описание геймплея Игры Номер Раз, оказывается, не такое бессмысленное дело, как нам казалось полтора года. А тут еще храбрый автор обнаружился. Конечно, необъятное не обнимешь, и многое так и осталось невысказанным. Но все же предлагаем вам взглянуть на Солнце, пусть мельком и через темное стекло...

Первая и последняя стратегия

Давно это было. Попробуйте, только попробуйте представить себе (если ваш боевой путь начался лишь несколько лет назад) или вспомнить (если имеете солидный геймерский стаж). Ничего-то мы тогда почти еще не видели, кроме Commodore 128 и Spectrum ZX. Ну, разве что еще F-117, роскошный по тем временам симулятор самолета аж в 256-цветной графике. Игр (в нашем понимании) не было. То, что сейчас выходит за месяц (июнь: Vampire — The Masquerade: Redemption, Shogun: The Total War и Diablo 2...), тогда выходило за год. Зато каждый, считай, был профессионалом: если месяцами в одно и то же рубиться, поневоле станешь.

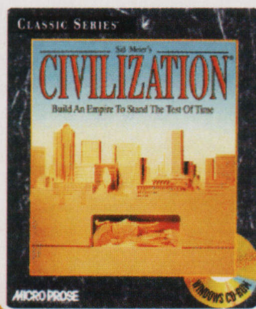
Теперь давайте попытаемся вспомнить уровень тогдашних игр. Обратимся к стратегиям: ведь очевидно, что юнитов можно объединять в группы и потом выделять сразу группу, да? И путь можно разбивать на несколько частей — waypoint'ы называются. Нет, правда, очевидно. Так вот года три назад возможность объединять юниты в группы была прорывом. А «Цивилизация» вышла девять лет назад. Тогда, считай, наличие графики в играх было достижением.

И на этом фоне восходит Солнце. Появляется Игра. «Цивилизация» — не просто «родоначальник жанра стратегии». Это плоское определение и преуменьшенное. «Цивилизация» это и есть одна-единственная стратегия во веки веков. Все остальные, последующие — как бы лишь отражения каких-то отдельных ее сторон. Спору нет, отражения детально проработанные, графически разукрашенные, но не самостоятельные. Как Луна, светят они отраженным светом. Помните, у Желязны в «Хрониках Эмбера» все города и поселки всех миров — лишь тени Истинного Вечного Города? Так и «Цивилизация» — истинно самодостаточная игровая вселенная, в которой есть все, что было и будет.

Кто играл — тот понимает. Тому, быть может, и нет нужды все это дальше читать. Но ежели вдруг ты, дорогой читатель, как-то прошел стороной, то представь себе...

Клыком и дубиной

Ты — лидер нации. Вождь. Князь (английское «prince» — если хочешь, «принц»). Король. Император (это все уровни сложности). Ты выбираешь параметры планеты,



А так выглядела коробка с первым изданием «Цивилизации». Ничего особенного, а ведь внутри была великая игра.



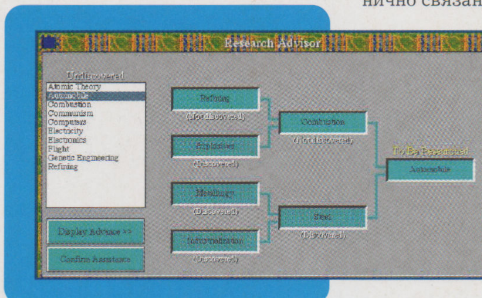
на которой предстоит жить и сражаться, — между прочим, программа генерит по этим параметрам случайную карту. В те-то времена! Далее ты выбираешь свою нацию из длинного списка и свое имя (а можно и то, и другое выдумать). Назначаешь количество оппонентов — иных культур, которые будут оспаривать твое господство над миром. И вперед. Ты стартуешь чуть-ли не в каменном веке, в 4000 году до Р. Х., и должен, непрерывно развиваясь на протяжении шести тысячелетий, создать самую могучую в мире державу — завоевать всю планету или, опередив конкурентов в научно-промышленной гонке, построить межзвездный корабль...

Самое главное слово здесь — «непрерывно». Это было впервые, да и сейчас это редкость. Что такое цепочка локальных миссий, изолированных кусочков пространства времени (неизбежный атрибут каждой нынешней «стратежки»), перед необъятным игровым континуумом, где поле действия — планета, а протяженность — тысячелетия?..

Начинается все скромно. У тебя есть отряд поселенцев — так в русский язык вошло слово «сеттлеры». Сеттлеры в состоянии построить город. Город стоит на огро-

омной карте — тебе видно клеточек 20, а всего их тысячи четыре. Начало большого пути.

Новорожденный городок может как строить здания, так и производить войска. Впрочем, это сейчас, зажравшись, я говорю «про-



изводить» — тогда все строили. Колесницы строили, мушкетеров строили, катапульты строили... Значит, строили мы «милицию» (Militia) и шли на разведку. Один ход равнялся 20 годам; начинали мы за 4000 лет до нашей эры, времени было полно. За 20 лет милиция продвигалась на одну клетку и вскрывала кусок территории. Иногда там обнаруживались хатки — маленькие домики, в которых могло оказаться чуток денег или свитки с «древними знаниями» (см. ниже о науке), а мог засесть злобный враг. В принципе злобный враг с легкостью губил на корню первый городок, так что государство вполне могло погибнуть в весьма зародышевом состоянии. Но чаще этап младенческой смертности удавалось преодолеть: милиция продолжала открывать территорию, город рос и начинал все быстрее строить новые юниты, вскоре находилось хорошее место для нового города — от старого отпочковывались еще одни сеттлеры. Государство разрасталось.

Такое окно появлялось, когда ваши ребята что-то там такое полезное изобретали. Появление его воспринималось как счастье: еще одна наука открыта!



Сердце родины моей

Главным элементом и экономической, и военной части в «Цивилизации» был хорошо сбалансированный город. А баланс этот достигался множеством путей, гармонично связанных в единое целое.

Научно-экономический блок по разветвленности, скрупулезности и «жизненности» превосходил все, что было и что будет. Условная «экономика» RTS и даже игр типа SimCity напоминает реализованную в «Цивилизации» науку управления не более, чем лучина то же Солнце. И при этом все было так логично, что схватывалось на лету и не напрягало...

Итак, каждый город стоит на местности. «Войдя» в город, можно увидеть его ближайшую окрестность — это клетки, которые он «считает своими» и на которых могут работать, добывая ресурсы, его жители. Ресурсов имелось три типа. «Колоски» — еда; «щитки» — единицы производственной мощности; «стрелки» — как бы финансы. Далее, город характеризовался условным количеством жителей; 1 условный человечек («окучивающий» соответственно одну окрестную клетку) соответствовал 10 тысячам жителей, 2 — 30-ти, 3-60-ти и так далее. Каждый человечек поглощал 2 «еды»; если город производил больше, чем надо для самоподдержания, излишки накапливались, отчего порождались новые человечки (город переходил на следующий уровень). Также еду потреблял отпочкованный от города сеттлер, пока находился в походе.

«Щитки» расходовались на строительство. Войска или здания строить — все едино: стоимость любого объекта выражалась в щитках. Соответственно каждый ход город добавлял в амбары — какое-то количество еды, к строительству — какое-то количество щитков.

Уточню, что постройки — это как бы апгрейды города. «Маркетплейс» («рынок»? что такое «рынок»? не знаю такого слова) повышал доходность; «бараки» (barracks) делали производимые войска ветеранами от

Чудеса Света

Обычные строения можно было возводить в каждом городе. Дорогие уникальные постройки, именуемые «Чудеса Света», это отдельная песня. Подобное "Чудо" строилось только одно на всю игру. Если какой-нибудь вражок успевал его возвести раньше вас — пиши пропало, единственный шанс заполучить «Чудо» — захватить вражеский город, где оно построено. Кстати, игра извещала о том, что кто-то заложил тот или иной чудесный проект; поэтому здесь периодически имела место ажиотажная гонка. Упоминаемые в основном тексте «караваны», помимо основной цели (установления торговых путей), могли также ускорять строительство «Чудес».



Функции этих больших и красивых зданий тоже были уникальны. «Великая Библиотека» периодически подбрасывала халявные открытия, совершенные соперниками. «Колосс» (видимо, Родосский) почему-то повышал на щиток производительность всех ваших городов. «Великая Стена» давала всем городам бонус к обороноспособности.

(Кстати, на скринах — мой родной «Маяк», повышающий дальность плавания галер, а также сцена захвата китайского города с «Великой Стеной» и «Висячими Садами»).

Впрочем, среди «Чудес» числились и вполне современные сущности. Например, как вам такое «чудо», как «Манхэттенский Проект»? Очень важная, между прочим, вещь, без которой нельзя создавать ядерное оружие, — ультимативное и последнее оружие в игре...

Однако у «Чудес» была и ахиллесова пята. Как правило, после какого-то открытия они переставали действовать. Так, «Великая Стена» отменялась после «пороха».

Кстати, во второй «Цивилизации» «Чудес» стало куда больше и они стали долговечнее, поэтому их значение выросло.



рождения; «тампль» усмирял бунтовщиков и т. д. Для каждого города нужно было выбирать — повышать апгрейдами его производительность или сразу превратить в юнитоштампующий завод. Очевидно, после апгрейдов юниты штамповались гораздо быстрее, так что выбор был весьма серьезен. Вдобавок каждое построенное здание надо было еще и содержать за деньги: если золотой запас казны истощался, в каком-то городе какое-то здание самопроизвольно разрушалось...

Кстати, о «деньгах-стрелках». Эти финансы шли не городу, а в общую копилку. При этом игрок выставлял уровень Tax Rate — сколько денег уходит на науку, а сколько — в казну. Из казны черпались вышеуказанные средства на содержание зданий, а остаток накапливался.

Итак, «колоски», «щитки» и «стрелки» добывались с клеток в пределах досягаемости города. И у каждой клетки — у каждого типа местности — был свой набор ресурсов. А типов тех — десятки, аналоги всех реальных, да еще и с бонусами (например, просто «лес» давал «колосок» и два «щитка»; «лес-с-оленем» — уже два «колоска» при трех «щитках»; гора с золотым месторождением давала аж пять «стрелок» и т. д.). Здесь становилось важным еще одно свойство сеттлеров — они могли окультуривать местность (прокладывать дороги, ирригировать, строить шахты). Окультуренная клетка приносила больше ресурсов, но на эту работу уходило время. Раз сеттлеры работают — значит, они висят на шее у породившего их города; значит, они не превращаются в города. Баланс, баланс...

Мало того, игрок сам выбирал, на каких клеточках в городской окрестности расставлять работников. И максимальное число задействованных клеток определялось, как сказано, рангом-размером города. Поэтому огромное значение

Варвары и бандиты



Видите красных врагов? Это не какие-нибудь войска иного народа. Это просто «варвары», то есть пришедшие ниоткуда случайным образом сгенеренные бандиты. Теоретически программа разбрасывает их совершенно спонтанно. Практически же отмечено, что наезды варваров учащаются, если вы слишком уж хорошо и быстро развиваетесь. Что поделать, такая у нее работа, у программы... Причем, если зазеваться, варвары вполне могут даже захватить ваш слабозащищенный тыловой город, и его придется отбивать обратно в настоящем бою. Мало того, варварский прогресс загадочным образом связан с вашим, так что под конец игры они вполне могут приехать на танках...

Но есть от варваров и польза. Как правило, вместе с ними ходит «вождь» — небоевой юнит типа «дипломат». Если этого вождя подстеречь и атаковать (непременно отдельно от остальных!), то вам обломится 100 монет.

Между прочим, зачастую — большое подспорье (обозначенное на скрине 30-тысячное состояние моей казны — вещь в реальной игре абсолютно невозможная, там радует, если две-три сотни в запасе есть...).

имел выбор места: не дай бог на уровне 4—5 обнаружить, что приличных мест для работы больше нет, а есть либо болота, либо вообще неирригируемые тундры! Такой город начинал задыхаться...

Итак, баланс, баланс... Больше щитков (быстрее строятся здания и юниты) или больше еды (быстрее растет город, быстрее появляется возможность окучить новые клетки)? Военная гонка или промышленное развитие? Иметь несколько мощных городов или много мелких (при отпочковании сеттлера население города естественно падало на единицу; город, содержащий пару сеттлеров, только на них и работал)? И так далее...

А теперь представьте, что таких городов — с десяток или несколько десятков. Стратегия? Уже перечисленного достаточно для организации продолжительных поисков баланса, а это всего лишь часть: существовало множество еще не упомянутых нюансов. Таких, например, как военная часть. Или наука. Или «чудеса света». Или...

И тем не менее не утомительно. Ибо, во-первых, логично. А во-вторых... Если играть на «авось», рассудив, что первобытному королю неоткуда всех этих экономических тонкостей знать, тоже более или менее получалось. Потому что работников по клеточкам AI мог расставить по умолчанию, и, знаете, по сравнению с подвигами сегодняшних «интеллектов» он действовал достаточно разумно...

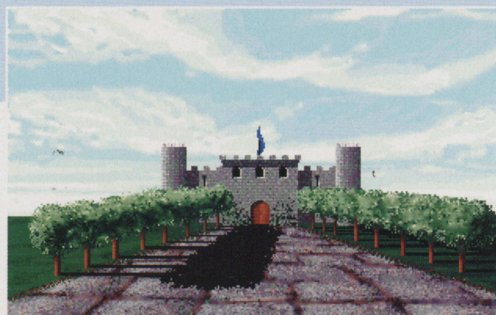
При взгляде на «Цивилизацию» вообще кажется, что со временем деградирует не только осмысленность игр, но даже их программное обеспечение...

Куда уходят деньги?

На поддержку зданий — это мы уже выяснили. Далее, золотой запас — накопленный «излишек» — позволял в любой момент купить за один ход что-нибудь нужное. То есть можно было сэкономить несколько ходов. Стоимость, кстати, менялась нелинейно: на достройку наполовину построенного здания уходила не половина стоимости здания целого, а существенно меньше. Самое начало постройки экономило существенно больше денег, чем самый конец, и посчитать, когда наиболее выгодно купить, было нетривиальной задачей.

И наконец, упомянутая «доля науки». Если ее завысить — расходы на здания превзойдут доходы. Если занизить — каждое открытие будет «открываться» астрономическое число турнов, и однажды ваши рыцари встретят в чистом поле танки соперников... Можно, конечно, строить библиотеки и университеты — они ускоряют науку, но тоже стоят денег...

Если вы успешно правите страной, периодически всплывает такая вот заставка с предложением от благодарных граждан украсить и расширить ваш дворец. Начинается все с шатра из шкур, а заканчивается чистым Версалем. На картинке — где-то середина дворцово-парковой эволюции.



Ах, эта классическая, легендарная наука из «Цивилизации»! Первое в истории «дерево наук» и опять-таки почти единственное. Что-то подобное (но попроще, без пересечений) было только в Master of Orion 2; если вы играли только в Age of Empires, то знайте, что все тамошнее «дерево наук» это одна-единственная веточка дерева «Цивилизации». Собственно, самый факт появления в RTS дерева технологий делал уместным название превью по Age of Empires автора одного тогда хорошего журнала: «Цивилизация в коротких штанишках». Но это я так, к слову.

Так вот, лампочки (в которые превращалась отведенная на науку часть бюджета) накапливались и по достижении определенного количества выливались в «открытие». Так в русский язык вошло и это слово. «Открытие» это, например, колесо. Или химия. Но «рыцарство» или «коммунизм» — тоже «открытия». Гейммейкеры того времени были людьми широких понятий.

Каждое «открытие» давало доступ к изучению какой-то следующей науки. Правда, очень часто (как и в реальности) нужная наука требовала нескольких открытий в разных отраслях. Так, чтобы превзойти «индустриализацию», нужно было сначала открыть «корпорации», «сталь» и... «коммунизм» (Очэн правылная ыгра, дарагие товарыщы!). Далее, большинство открытий позволяло строить новые здания и/или военные юниты. Короче, шло дерево. Большое-большое. Бесполезных наук практически не было, выбор получался сложным. Вдобавок, открыв какой-то социальный строй (монархию, демократию, тот же коммунизм), можно было немедленно ввести его в своей державе. Отчего тоже случалась польза, уравновешенная новыми сложностями. Например, при демократии наука начинала развиваться со страшной скоростью — зато граждане с неменьшей скоростью ударялись в бунтовской разгул, каковой надо было парировать строительством особых умиротворяющих зданий и «Чудес Света»...

Видите? Мы открываем все новые, и новые, и новые аспекты Игры Века. Баланс выглядит все сложнее и сложнее, его достижение кажется делом муторным и требующим невыносимой усидчивости... А вот и нет; так страшно все лишь на бумаге. Повторю еще раз: бесчисленное многообразие аспектов гармонизированно, правдоподобно, жизненно. Не нужно помнить никаких правил и прецедентов: нужно лишь руководствоваться собственным здравым смыслом... Действительно уникальная игра — все правила и связки не искусст-





А это собственно часть карты. Ничего трехмерного в ней не было, но, уверяю вас, никто не расстраивался по этому поводу. Не до того было — все играли.

венны, не высосаны из пальца для усложнения жизни, а реалистичны, очевидны.

На глобальной карте

Осталось сказать о соперниках — о войне и дипломатии. Они являлись лишь вершиной того айсберга, часть которого мы рассмотрели выше. Стратегия и тактика в «Цивилизации» не шибко мудреные, потому что юнит сам по себе был структурой нехитрой. Атака, защита, стоимость постройки, возможный статус «ветерана», приобретаемый в боях или при наличии в городе-производителе «бараков». При атаке считалась вероятность, один из юнитов погибал. Причем если успешный удар был нанесен по клеточке, в которой стояло несколько врагов, то гибли все. При успешной атаке города погибал лишь один из находящихся в нем юнитов — ограничений количества не было, и уровень города понижался на единицу. Удачная осада оканчивалась либо гибелью города, либо его захватом — в зависимости от того, что кончалось раньше (юниты или те самые условные жители).

Юнит мог «фундироваться» (о, этот пиджен-рашен, порожденный «Цивилизацией»!), то есть как бы окапываться, что укрепляло его оборону. Города могли строить стены, что также резко повышало оборонный бонус гарнизона. Впрочем, за месяцы игры и на этот предмет был обнаружен неожиданный, но законный рецепт. Кроме боевых юнитов и сеттлеров, существовали еще «караваны» (перемещение которых между городами повышало их доходность) и «дипломаты». Дешевый «дипломат» среди прочих своих функций (шпионаж, посольство, перекупка втридорога вражеских солдат) мог превращаться в террориста, уничтожая случайно выбранную постройку в чужом поселении. Так что атака города со стенами начиналась броском «дипломатов». Как правило, третий-четвертый из них разрушал именно стены (милая такая условность, верно?)...

Дипломатия была минимальной. Имела значение она, пожалуй, разве что при обмене открытиями с кем-то, кто к тебе почему-то еще хорошо относится. Иногда можно было еще подписать дальнего соседа на временный союз против общего врага, но большой пользы от таких альянсов не наблюдалось. Кроме того, иногда дипломатничать просто приходилось. У республики и дипломатии было много плюсов, но при первой тебе не давали нарушить мирный договор, а при второй — даже проигнорировать вражеские мирные инициативы. При соответствующих условиях, конечно.

Условия победы — либо уничтожение всех остальных цивилизаций, либо отлет группы колонистов к Альфе Центавра. Что требовало развития соответствующих наук и постройки во всех развитых городах большого-большого количества модулей для звездолета. Причем звездолет тоже приходилось строить вдумчиво (последний баланс...) — правильно построенный корабль летел быстрее, а победа засчитывалась по моменту достижения цели. Поскольку иногда дело доходило до настоящей космической гонки с самым развитым оппонентом, то бывало очень обидно проиграть из-за одного-единственного турна, из-за непоставленного в спешке лишнего двигателя...

Мятежники и бунтовщики

Когда население города достигает пяти у.е., он начинает бунтовать. То есть один из условных человечков становится черным («бунтовщиком»), и город впадает в состояние Civil Desorder, прекращая что-либо строить. Варианты лечения этого разнообразны.

Во-первых, можно в Tax Rate выделять средства не только на науку и финансы, но и на luxsury — всеобщее благоденствие. Но я бы не советовал, ибо каждые 10%, снятые с науки, и так загоняют ее в глубокую... неприятность. Во-вторых, в городе можно держать много войск. Но тогда каждый выход армии по своим делам будет оборачиваться рецидивом бунта. В-третьих, можно строить специальные здания («темпли», «колизеи», «кафедралы» и т. д.) и «Чудеса Света», предназначенные для народных развлечений, что, конечно, стоит времени и денег (между прочим, «усмиряющие» постройки — единственное, что можно заказать и купить в городе в момент бунта!).

Наконец, можно щелчком мыши снять с полевых работ еще одного человечка. Он станет белым (веселым «бездельником»), и его влияние как бы компенсирует «бунтовщика» (видите — в верхнем левом углу городской панели?). Но мера это, естественно, временная, ибо в такой ситуации город кормит уже двух трутней...

Кстати, снятого с работ можно делать также сборщиком налогов либо ученым. Влияния «бунтовщика» эти люди не парируют, зато улучшают положение дел в своей области. Поэтому в развитом и благополучном городе вполне можно держать 1-2 таких «спецов» (как у меня на скрине с городским видом).



Да. Времена меняются

Да-а... Это была Игра. И она осталась Игрой. Девять лет — почитай, что вечность. Говорю «девять лет», потому что и Civ 2, и Alpha Cen, и всякие Call to Power — все та же «Цивилизация», неизменная, только подкрашенная румянами да белилами. Ничего качественно нового... а может, это и невозможно?

Конечно, мы играем в нее (в них, если хотите) все реже и реже. Но не потому, что надоело, тем паче не потому, что (полный бред) «устарело». Сейчас в это можно играть точно так же, несмотря на графику 320x200. Да-да, 320x200. Ну и что? Не играем лишь потому, что уже прошли сотнями путей и сотнями вариантов развития; потому что игра будет машинальной, как дыхание. Да и то, сел я сейчас подергать скрины и лишь к утру опомнился. Дышать, понимаете ли, быстро привыкаешь...

Громких и выспренних слов говорить не люблю. Простые и сдержанные слова не годятся. Короче, были с тех пор игры атмосферные, душевные, красивые, но не было больше такой фундаментальной и сбалансированной. Может, и не будет, ибо кажется, что она умудрилась вместить в себя все. Завидую тем счастливцам, которые упоминались в начале статьи, — людям, в «Цивилизацию» не игравшим. У них все впереди; их еще только ждет лучшая игра в жизни. Стоит лишь понять, что технические аспекты и прочая графика не имеют никакого отношения к качеству, если перед вами Царица Игр.

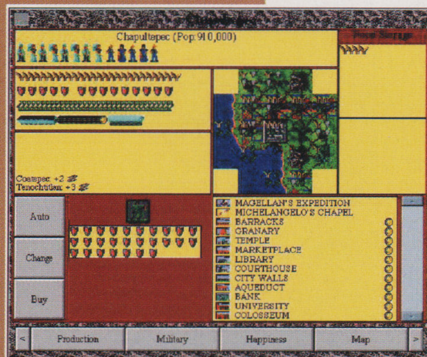
Попробуйте.

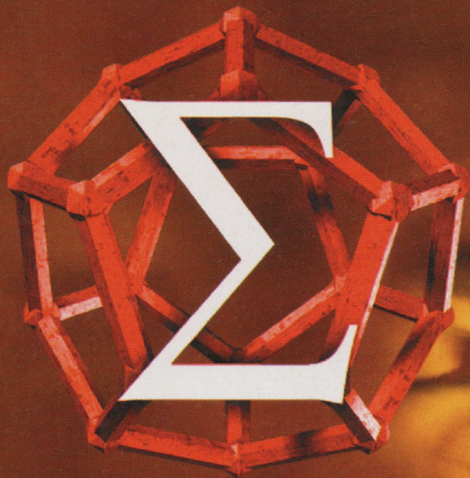
P.S. Спасибо, папа Meier.



А это города цивилизации, которая уже успела более или менее развиться и скоро будет страшно наезжать на соседей. Такова судьба любой цивилизации.







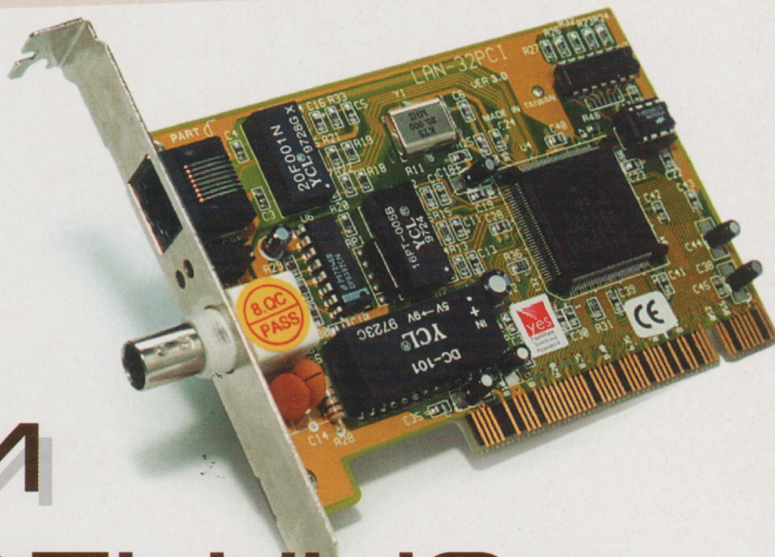
СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Поскольку в соответствии с законами материализма и КЗОТ'ом занимаешься всегда не тем, чем хочется, то в этом введении расскажу очередную историю про онлайновые игры, а не про новые железки, которым и так посвящен весь раздел.
Недавно было замечено, что поиграв в хорошую коробочную игру типа Diablo или Master of Orion, пользователи остаются довольных, рекомендуют ее своим друзьям и ждут продолжения. Наигравшись же в онлайновые игры типа Ultima Online или EverQuest, пользователи начинают отзываться о них негативно. Делают это в основном те, кто уже бросил играть, а из причин, по которым они это сделали, называют обычно различные внутриигровые недостатки, или говорят, что надоело. То есть вроде как отзываются об игре отрицательно. Тем не менее, количество народа, играющего в on-line игры непрерывно возрастает. За объяснениями мы обратились к разработчикам игр. Выяснилось следующее. В обычную коробочную игру, в лучшем случае играют примерно неделю-месяц. После чего она оказывается пройденной уже столько раз, что больше не интересно. В on-line игру, как показывает статистика, играют примерно полгода и больше проводя в среднем, достаточно много времени в виртуальности. За этот срок, при усердной игре, обычно удается достигнуть вершин крутости в данном игровом мире. Кроме того, в коробочных играх обычно есть ясный конец — убить главного негодяя, выполнить все квесты, а часто и то и другое. В on-line — конца у игры нет и быть не может. Разработчики делают ее настолько интересной и затягивающей, насколько могут. Ведь деньги-то они получают не только от продаж коробок, но и от народа, продолжающего регулярно играть. Так что, пока в on-line играх не берут деньги за время, а ограничиваются гуманными расценками в $10 за месяц — играйте в свое удовольствие.

Nick A. Skokov

Читайте в этом выпуске:

В наши дни работать на компьютере, не подключенном к сети, просто неприлично. Дело не в мимолетной моде или повальном увлечении, поверьте! Идея распределения ресурсов стара как мир, но только сегодня создание локальных сетей стало доступным для любого пользователя PC.



Сети локальные, одомашненные

Ах, вы говорите, что подключены к Internet'у? И ваш сосед подключен? И приятель, который живет двумя этажами выше? Значит, каждый из вас в свое время раскошелился на модем и ежемесячно несет непосильную дань провайдеру. А еще каждый из вас был вынужден купить по принтеру. И коллекции mp3 дублируют друг друга на всех ваших компьютерах, причем после новой успешной скачки перед вашей дверью выстраивается очередь соседей с дискетками в руках. И для того, чтобы сразиться в сетевую игру, вам опять приходится выходить в Internet...

Нет, товарищи, так жить нельзя. Надо создавать локальную сеть с централизованным хранилищем ресурсов (той же музыки или кто там что скачивать любит...), с одним принтером, обслуживающим хоть десять человек, и — внимание! — одним-единственным модемом и единственным счетом у провайдера!

Ну как, мы вас уговорили? Тогда давайте создадим локальную вычислительную сеть (ЛВС). Например, она объединит все компьютеры в вашем подъезде. Не будем придумывать никаких сверхсложных конфигураций: нам вполне подойдет простенькая одноранговая сеть с использованием в качестве сетевой операционной системы, скажем, той же Windows 98.

Теория

Как это ни прискорбно, но для успешной прокладки локальной сети, а тем более для ее успешной эксплуатации и администрирования нам придется немного углубиться в теоретические дебри и рассмотреть вопросы, связанные как с общим представлением о топологиях ЛВС, так и с принципами взаимосвязи отдельных ее компонентов. Не бойтесь: несмотря на то, что современные компьютерные сети кажутся высокотехнологичными структурами, основанными на высоких технологиях (хм... собственно, так оно и есть), в них нет ничего, что смогло бы поставить в тупик закаленного пользователя локальной машины. К нашему счастью, все в этой области давным-давно изучено, проработано и стандартизировано самым удобным для конечных пользователей и администраторов образом.

Давайте сразу определимся с топологией сети, от которой мы будем отталкиваться в построении нашей ЛВС. Под сетевыми топологиями понимаются физические схемы соединения разнообразных устройств (компьютеров с сетевыми адаптерами, концентраторов и коммутаторов, иных специализированных устройств) в единый сетевой механизм, а также правила, которым должны подчиняться все части такого механизма. Самых разнообразных топологий в мире насчитывается немало. Это не удивительно, если учесть, что за плечами компьютерных сетей уже несколько десятилетий эволюции, причем целенаправленной и стремительной. Какие-то технологии давно ушли в прошлое, другие только появляются на наших с вами глазах, но в то же самое время существует несколько объективно удачных и широко применяемых сетевых структур. Мы не станем отвлекаться на их перечисление и обсуждение достоинств и недостатков, перед нами же стоит вполне конкретная задача:

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Глоссарий сетевых терминов

Автосогласование (autonegotiation) — режим, в котором Ethernet-карта опрашивает сетевое окружение и определяет максимальную скорость, на которой возможно осуществить обмен данными.

Ethernet — подмножество сетевых топологий и протоколов доступа, удовлетворяющих соответствующему стандарту IEEE. Наиболее распространенный на сегодняшний день тип организации локальных сетей, действующих на основании метода множественного доступа с опросом несущей и обнаружением коллизий. Скорость передачи данных — от 10 до 100 Мбит/с, в случае применения стандарта Gigabite Ethernet — до 1000 Мбит/с.

Fiber Optic Ethernet — один из видов кабельных соединений для сетей Ethernet. В качестве провода используется 50- или 100-микронный волоконно-оптический кабель (Fiber Optic Cable). Максимальная скорость передачи данных в Thin Ethernet — 100 Мбит/с, максимальная длина одного сегмента провода — более 2 км. Сети на Fiber Optic Ethernet строятся по архитектуре «звезда». Этот тип соединения является наиболее дорогостоящим из всех применяемых в сетях Ethernet, однако обеспечивает практически полную защиту сигнала от электрических помех.

Gigabit Ethernet — одна из последних разработок в области сетевых технологий, призванная обеспечить передачу данных по ЛВС на скорости до 1000 Мбит/с. Изначально Gigabit Ethernet предусматривал в качестве среды передачи оптоволоконные кабели, в 1997 году появилась спецификация для использования витой пары пятой категории. В этом случае максимальная скорость передачи составила 128 Мбайт/с, однако негативной стороной этого стандарта стали очень высокие требования к электрическим характеристикам кабельной проводки.

IPX — протокол, разработанный компанией Novell. Он устанавливает связь на сетевом уровне, не гарантируя при этом доставку информации адресату.

Кадр (фрейм) — логическая последовательность единиц информации переменной длины, которая служит для управления передачей данных. Каждый



Кое-что об Ethernet

Топология Ethernet родилась не на пустом месте. Изначально ее прообраз был разработан совместными усилиями компаний DEC и Xerox и предложен на рассмотрение IEEE. За годы своего существования Ethernet претерпела несколько ревизий, и сегодня внутри единого стандарта существует несколько его разновидностей. Так, например, один из первоначальных стандартов Ethernet рассматривал эту сеть как многополосную (одновременно может передаваться несколько сигналов, каждый их которых — на своей частоте, в отличие от однополосных сетей, использующих всю ширину канала вещания для передачи одного-единственного сигнала), но впоследствии разработчики от этого отказались.

связать работающей сетью компьютеры нашего подъезда. Поэтому мы переходим к знакомству непосредственно с той топологией, на которой будет строиться наша сетка — Ethernet.

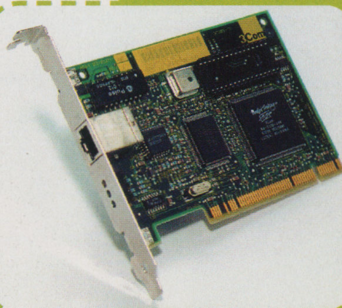
Сети Ethernet являются на сегодняшний день самыми распространенными на всем земном шаре и применяются в различных местах: от гигантских корпораций до домашних сетей (вроде той, которую мы собираемся проложить). Официальное название стандарта Ethernet — IEEE 802.3 (за аббревиатурой IEEE скрывается организация Institut of Electrical and Electronic Engineers, которая де-факто стала ведущим разработчиком стандартов во всей компьютерной индустрии). Популярность Ethernet объясняется несколькими факторами. Во-первых, этот стандарт является открытым, то есть любой производитель сетевого оборудования может востребовать соответствующую документацию и наладить выпуск устройств, в точности соответствующих стандарту, не отвлекаясь при этом на выплаты патентодержателям и прочие гнусные нюансы капиталистического общества. При этом четкое следование стандартам гарантирует, что любое «железо», соответствующее требованиям Ethernet, будет совместимо с другими продуктами, вне зависимости от производителя или года выпуска. С другой стороны, фирма, считающая, что нашла технологию, которая в силах улучшить существующий стандарт, вправе обратиться с таким предложением в IEEE.

Во-вторых, оборудование, обеспечивающее работу Ethernet, конструктивно несложно, а поэтому построение Ethernet-сети оказывается делом более дешевым, чем создание сети иной топологии.

По-научному механизм действия Ethernet называется CSMA/CD, что означает Carrier Sense Multiple Access with Collision Detection (множественный доступ

3Com EtherLink 10/100 PCI 3C905B-TX-NM

При разработке сетевой карты 3C905B-TX-NM был улучшен ряд показателей базовой модели: быстродействие в системе, «интеллектуальный» самоанализ и управляемость, благодаря чему пользователи этого адаптера могут заметно понизить общие эксплуатационные расходы на содержание локальной сети. С применением этой двухскоростной полнодуплексной карты работа в сети становится более контролируемой, а самое главное, — простой. В зависимости от того, к какому концентратору подключена 3C905B-TX-NM, она автоматически подстраивается под его скорость. Технология Dynamic Access позволяет оптимизировать быстродействие, контроль над состоянием и управление адаптером в сетях самых разнообразных конфигураций. Другая технология, Parallel Tasking II, а также поддерживаемый 32-битный режим Bus Mastering служат для достижения максимальной пропускной способности при минимальной нагрузке на центральный процессор. Обработка контрольных сумм IP улучшает трафик TCP/IP, а контроль над потоком дает возможность более эффективно передавать данные и устранить повторные передачи в коммутируемых сетях. 3C905B-TX-NM, следуя парадигме сетевых продуктов 3COM, нацелена на централизацию управления, повышение безопасности и общее снижение административных затрат на обслуживание сетей.



Интерфейс: 100BASE-TX/10BASE-T
Шина: PCI (32 бит, версия 2.1)
Поддержка: Artisoft LANtastic; AT&T LAN Manager; Banyan VINES; BSDi BSD/OS; Cryner/Clarkson Packet Driver; DEC Pathworks; FTP Software PC/TCP; IBM OS/2 LAN Server; James River Group ICE.TCP; Linux; Microsoft LAN Manager, Windows for Workgroups, Windows NT для DECAlpha, Windows 95/98/NT; NetManage Chameleon, IPX/link, Newt; Novell NetWare 386 3.x Server, NetWare Requestor for OS/2, клиент NetWare ODI, NetWare 4.x Server, NetWare 5 Server; Performance Tech Power LAN; SCO Open Server 5, UnixWare 2.1, UnixWare 7; Sun Solaris 2.x для x86. Совместимость с протоколом SNMP
Кабели и коннекторы: RJ-45; для режима 10BASE-T — неэкранированная витая пара 3-й, 4-й или 5-й категорий; для режима 100BASE-TX — неэкранированная витая пара 5 категории

3Com EtherLink 10/100 PCI 3C905C-TX-M

Одна из новейших разработок компании 3Com, сетевая карта 3C905C-TX-M позволяет осуществлять полное удаленное администрирование рабочих станций в сети. Обладая совместимостью с основными сетевыми средами, в первую очередь с NetWare 5.0 и Windows NT, этот адаптер стал настоящей панацеей для сетевых администраторов, делая процесс управления легким и быстрым. 3C905C-TX-M, как и ее предшественница, работает в режиме Bus Mastering и задействует фирменную технологию Parallel Tasking II, что сводит участие в работе карты центрального процессора до минимума. В адаптере предусмотрена поддержка всех функций удаленного администрирования, заложенных в стандарте Wired for Management 2.0. Для повышения безопасности в архитектуре карты реализован механизм Boot Integrity Services, а технологии Heartbeat Alert и Keepalive предельно сокращают время простоя компьютера. Если добавить сюда и возможности, содержащиеся в DynamicAccess, то станет ясно, что перед нами — одна из самых удобных для администрирования «интеллектуальная» сетевая карта, которая встречается на современном рынке.

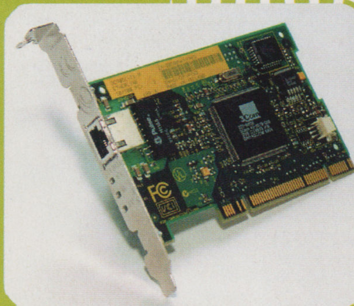
Интерфейс: 100BASE-TX/10BASE-T

Шина: PCI (32 бит, версия 2.1 или 2.2)

Поддержка: 3Com MBA (DHCP, BOOTP, RPL, NCP/IPX, PXE); Artisoft LANtastic; AT&T LAN Manager; Banyan VINES; Crynwr/Clarkson Packet Driver; DEC Pathworks; FTP Software PC/TCP; IBM OS/2 LAN Server; James River Group ICE.TCP; Microsoft LAN Manager, Windows for Workgroups, Windows NT для DECAlpha, Windows 95/98/NT; NetManage Chameleon, IPX/link, Newt; Novell NetWare 386 3.x Server, NetWare Requestor для OS/2, клиент NetWare ODI, NetWare 4.x Server, NetWare 5 Server; Performance Tech Power LAN; SCO Open Server 5, UnixWare 7.

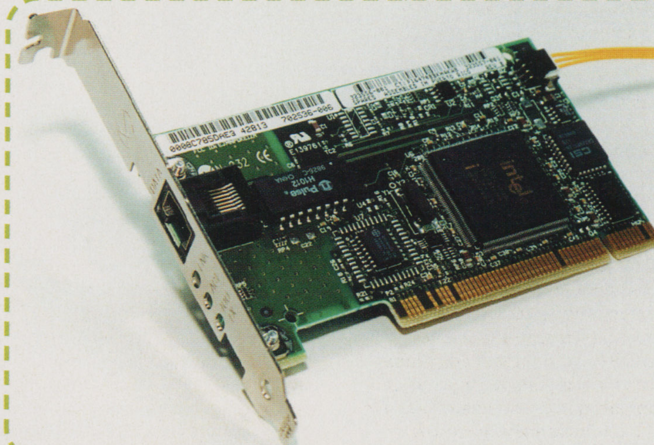
Совместимость с протоколом SNMP

Кабели и коннекторы: RJ-45; для режима 10BASE-T — неэкранированная витая пара 3-й, 4-й или 5-й категорий; для режима 100BASE-TX — неэкранированная витая пара 5-й категории



с обнаружением несущей и коллизий). Такой сложный термин скрывает за собой, как ни странно, довольно простой и эффективный механизм. «Множественный доступ» — одновременно сетью может пользоваться большое количество подключенных к ней пользователей без какой-либо иерархии или привилегий. Однако это не значит, что все участники сети могут кидать в нее информацию, когда им заблагорассудится. «Обнаружение несущей» — это способ выделения времени каждому из пользователей, иными словами, отправка информации осуществляется только в том случае, когда в сети возникает пауза после прошедшего предыдущего сообщения. В общем, действует принцип «кто успел, тот и съел». На первый взгляд кажется, что это полная анархия, которая должна приводить к массе ошибок. Но вот тут-то и вступает в действие третий составляющий элемент механизма Ethernet — обнаружение коллизий. Коллизия — тот случай, когда несколько пользователей пытаются отправить свои сообщения одновременно, заглушая при этом друг друга. Ethernet разбирается с такими нарушителями чрезвычайно просто и строго: он прекращает сеансы передачи всех участников коллизии и устанавливает для них кратковременную паузу, после которой они могут начать свои попытки заново. Благодаря тому, что современные сети работают на очень высокой частоте, количество случаев одновременного инициирования начала сеанса держится в разумных пределах. Как бы странно это ни звучало, но коллизии не только неискоренимы в сетях Ethernet, а просто необходимы для нормального функционирования всей структуры! Конечно, на обнаружение коллизий уходит время, и чем больше пользователей подключено к одному сегменту сети, чем большие объемы информации они стараются переслать, тем большее время уходит на обработку

Intel EtherExpress



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Глоссарий сетевых терминов

кадр может нести в себе обозначение либо управления, либо данных.

Коннектор — разъем, закрепляемый на сетевом кабеле и служащий для соединения проводов и различных устройств: сетевых карт, концентраторов, репитеров и т. п. В сетях Ethernet применяется несколько основных типов коннекторов: AUI (Attached Unit Interface) для проводов Thick Ethernet, BNC для кабеля Thin Ethernet, RJ-45 для кабеля типа «витая пара». Иногда одно и то же сетевое устройство оборудовано гнездами для соединения с различными типами коннекторов.

Концентратор (хаб) — сетевое устройство, выполняющее функцию многоканального репитера. В сетях типа «звезда» к концентраторам присоединяются либо другие концентраторы, либо непосредственно компьютеры, либо иные устройства конечных пользователей. Концентраторы не фильтруют и не обрабатывают проходящую через них информацию.

Коммутатор — «интеллектуальное» сетевое устройство, призванное управлять потоком информации в сети. Коммутаторы читают адреса проходящих через них сетевых пакетов и пересылают их на те порты, где находятся устройства-адресаты. Таким образом, применение коммутаторов резко снижает общий трафик сети. Поэтому коммутаторы применяются в первую очередь для локализации внутри сетевого пространства изолированных участков, то есть сегментов.

ЛВС — локальная вычислительная сеть, то есть множество компьютеров и иных устройств, соединенных между собой таким образом, что они могут совместно использовать определенные общие ресурсы или же предоставлять таковые друг другу.

Маршрутизатор (роутер) — сетевое устройство, предназначенное для связи между несколькими сетями, например ЛВС и Internet. В задачу маршрутизатора входит управление потоками межсетевых данных, основанное на адресах конечных получателей.

NE2000 — старый и популярнейший в свое время стандарт сетевой карты.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Глоссарий сетевых терминов

Современные сетевые адаптеры обычно поддерживают стандарт NE2000, так же как и современные звуковые карты поддерживают стандарт Sound Blaster Pro. Под маркой «NE2000 compatible» сейчас принято продавать дешевые и низкокачественные сетевые карты noname.

NetBIOS — система базовых процедур ввода/вывода, предназначенных для взаимодействия с сетевым программным обеспечением.

Общие ресурсы сети — всевозможные объекты файловых систем компьютеров, подключенные к ним устройства (принтеры, факс-модемы), а также автономные сетевые устройства (принт-сервер), доступ к которым разделен между всеми или несколькими участниками локальной сети.

Пакет — упорядоченный набор данных, снабженный служебной информацией. При помощи пакетов и осуществляется передача данных по сетям.

Полудуплексный режим — обмен данными между двумя сетевыми устройствами, например сетевой картой и коммутатором, при котором его участники могут посылать и принимать информацию по очереди. Этот режим характерен для устаревших моделей оборудования.

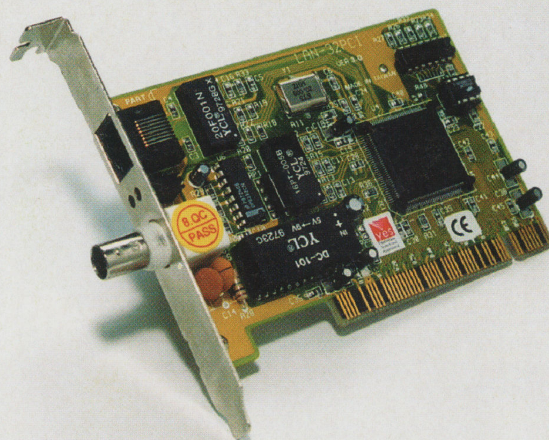
Пропускная способность сети (network throughput) — предельный объем информации, который может быть передан между двумя хостами на данном сегменте сети за единицу времени.

Протокол сетевой — принципы и правила передач данных между двумя хостами одной сети, а также между абонентами разных сетей. В одной и той же ЛВС может параллельно работать несколько различных протоколов.

Radio Ethernet — бескабельный тип соединений для Ethernet. В качестве среды передачи используются радиоволны. Сети на Radio Ethernet строятся по архитектуре «звезда». Узлы присоединяются к общей среде при помощи специальных устройств приема/передачи.

Серверная сетевая карта — специальный сетевой адаптер, обычно располагающий несколькими независимыми портами, который предназначен для установки в серверные компьютеры с целью

коллизий. Поэтому неудивительно, что практически каждый пользователь сети отправляет свои пакеты не с первой попытки. Это не очень заметно в небольших сетях, но в тех ЛВС, где одновременно работает несколько сотен пользователей, причем сообщения одних из них намного важнее для работы, чем у других, могут возникнуть потенциальные проблемы с задержкой критической информации. Ничего не поделать — статическое управление коллизиями никак не может на лету выделять приоритетные данные, и для избежания таких ситуаций требуется очень грамотный подход к проектированию сети и ее разбиению на отдельные участки (сегменты). Впрочем, Ethernet таков, какой он есть, и это уже не изменить. Успокойте себя тем, что в других сетевых топологиях тоже хватает собственных проблем.



AMD Lan 32 PCI

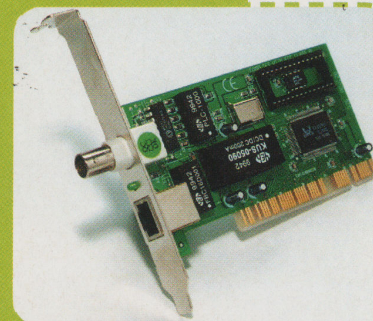
Cnet PowerNIC CN930E

Сетевая карта PowerNIC CN930E производства компании Cnet является недорогим экономичным решением для использования в локальных сетях, работающих на скорости 10 Мбит/с, совместимым с большинством современных сетевых сред и прикладных программ. На CN930E реализованы как разъем для UTP-коннектора (10BaseT, витая пара), так и для BNC (10 Base2, коаксиальный кабель).

Существуют и другие варианты этого адаптера — CN930T и CN930U, первый из которых работает только с UTP, а второй — еще и с AUI.

С одинаковым успехом применяемые как в одноранговых, так и в иерархических сетях (в последнем случае — на клиентских машинах), карты CN930E подключаются к шине PCI версии 2.0 и выше и полностью поддерживают стандарт Plug'n'Play.

На портах UTP поддерживается полнодуплексный режим, позволяющий осуществлять одновременно прием и передачу пакетов данных, что повышает пропускную способность почти в два раза. Для контроля над состоянием сетевой карты используются светодиодные индикаторы, а на самой плате предусмотрен разъем для микросхемы Boot-ROM.



Шина: PCI (32 бит, версия от 2.0 и выше) в режиме slave
Интерфейс: 10BaseT/UTP, разъем RJ-45 (все модели)
10Base2 (тонкий коаксиал), BNC-коннектор
10Base5 (толстый коаксиал), разъем AUI (15-контактный)
Поддержка: Windows NT/9x, NetWare 3.1x и 4.x, SCO UNIX и другие системы

У всех сетей есть предельная производительность, которая измеряется в передаваемых по ней за секунду мегабитах информации. Она обусловлена множеством факторов: быстродействием отдельных узлов сети, электрическими характеристиками используемой проводки и т. п. Для сетей Ethernet наиболее популярными и распространенными являются скорости в 10 и 100 Мбит/с, хотя уже некоторое время назад появились образцы оборудования, способного работать на более высоких скоростях. Да, и не забывайте, что эти значения является не номинальными, а, скорее, теоретическими пределами передачи данных. В реальности же показатели быстродействия ЛВС более низкие, а вот насколько, зависит в немалой степени от грамотности проектировщика, прокладчика и администратора сети.

Может быть, вам приходилось слышать по отношению к Ethernet выражение «шина». Это не ругательство, а отголосок давних времен, когда все компьютеры в Ethernet-сетях были подключены к одному длинному кабелю. От него пошло название архитектуры «общая шина». Хотя сегодня чисто визуально Ethernet-сеть выглядит как огромное разветвленное дерево, старый принцип продолжает действовать. Это называется «широковещательностью» (broadcasting): сообщение, посланное одним из узлов сети, будет получено абсолютно всеми другими узлами, подключенными к тому же сегменту. Однако обрабатывать это сообщение будет лишь тот единственный узел, специальный адрес которого указан в заголовке сообщения. Остальные пользователи попросту

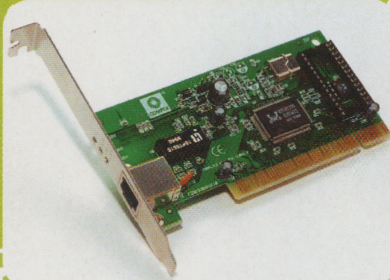
COMPEX RL 100ATX-PCI

Сетевая карта RL 100ATX-PCI — универсальный адаптер с возможностью автоматического переключения рабочей скорости между 10BaseT и 100Base-TX при помощи фирменной системы N-Way, автоматически сканирующей локальную сеть. Используя преимущества архитектуры шины PCI, RL 100ATX-PCI функционирует в режиме Bus Mastering, снижая загруженность центрального процессора компьютера во время операций по передаче данных. Благодаря полнодуплексной обработке информации, максимальная скорость работы этого адаптера возрастает до 20 Мбит/с для интерфейса 10BaseT и 200 Мбит/с для 100BaseTX. Кроме базового варианта карта RL 100ATX-PCI выпускается также в варианте RL 100ATX-PCI/WOL, в котором реализована функция Wake-On-LAN для удаленного обслуживания. Возможна установка чипа BootROM.

Шина: PCI (32 бит)

Интерфейс: 10BaseT и 100BaseTX, в обоих случаях применяется витая пара

Поддержка: Novell Netware 3.x и 4.x, Personal Netware, клиент Netware для DOS; Microsoft LAN Manager, Windows 3.1x, Windows 95/98/NT



проигнорируют его. Впрочем, существуют специальные программные и аппаратные средства, способные перехватывать и обрабатывать весь поток пролетающих мимо сообщений. Это применяется администраторами при диагностике сетей (а также злобными хакерами для кражи чужой информации).

Что войдет в состав нашей ЛВС?

Во-первых, это сами компьютеры с установленными в них сетевыми платами. Если организовывать сеть централизованно, то лучше приобрести для всех ее участников одинаковые карты: несмотря на общую совместимость, использование разнородных сетевых карт может привести к необходимости дополнительных настроек некоторых из них. Во-вторых, нам потребуются коммуникационные устройства, например хабы-концентраторы (если делать сеть на витой паре). В-третьих, на всех компьютерах должны быть установлены операционные системы, поддерживающие сетевую работу (к счастью, сегодня трудно отыскать иную ОС). При этом вовсе не требуется, чтобы на всех машинах стояла одна и та же система: обычно в стандартный набор поставки включаются средства для работы в гетерогенных сетях. Наконец, нам потребуются расходные материалы — провода, коннекторы, крепежные детали.

Выбор конкретной архитектуры сети будет зависеть от взаимного расположения ее будущих участников; в принципе у нас есть два варианта: проводить ее на коаксиальном кабеле или использовать витую пару.

Вообще, в качестве средства передачи информации в сетях Ethernet наиболее распространен кабельный метод (хотя ему существуют и альтернативы, например подключение через радиопередающее устройство). Поначалу отдельные компоненты Ethernet-сетей соединялись между собой при помощи одного так называемого коаксиального кабеля (пример — кабель телевизионной антенны). Внутри коаксиала помещена главная жила, обычно медная. Вокруг нее находится плотная пластиковая трубка, придающая всему кабелю прочность (руками не разорвать, можно и не пытаться). Поверх пластика — плотная оплетка из тонких проводков. Такая оплетка — прекрасный экран,

Модель OSI

Эта часть является теоретической (полезна для общего образования), но при отсутствии желания вникать в умные вещи ее легко можно пропустить аж до самого конца — до седьмого физического уровня передачи данных. Для простоты и наглядности организации сети Международная организация стандартизации (ISO, крупнейший орган по принятию стандартов в самых различных областях) разработала специальную классификационную схему, названную моделью взаимодействия открытых систем (Open System Interconnection, OSI). Она описывает все тонкости архитектуры сетей той или иной топологии, а также служит основанием для стандартизации связи в сетях под управлением единообразных протоколов. Модель OSI — это иерархичная структура из семи последовательных уровней, которые непосредственно взаимодействуют друг с другом и включают в себя различные программные и аппаратные средства, выполняющие ту или иную задачу, причем общей целью всей структуры остается передача данных от источника информации до конечного получателя.

Всего, как мы уже сказали, в модели OSI семь уровней, на самом верху иерархии находится прикладной. По сути дела, это не что иное, как обычное приложение, запущенное на компьютере пользователя и требующее обмена информацией с каким-то другим узлом сети.

В качестве примера возьмем открытие пользователем файла, располагающегося на сервере, который находится где-то в сети.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Глоссарий сетевых терминов

повышения скорости обмена информацией.

Сетевая карта (сетевой адаптер) — дочерняя плата компьютера, служащая для его подключения к кабельной системе ЛВС. В одном компьютере может сосуществовать несколько сетевых карт. Каждый сетевой адаптер в рамках одной сети обладает уникальным адресом, по которому он идентифицируется.

SNMP (Simple Network Management Protocol) — основной протокол для управления сетями TCP/IP.

TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) — протокол управления передачей/межсетевой протокол. Один из основных протоколов передачи, разработанный военным ведомством США, а сегодня ставший официальным протоколом сети Internet. Кроме того, может использоваться и в обычных локальных сетях.

Thick Ethernet — один из видов кабельных соединений для сетей Ethernet. В качестве провода используется широкий коаксиальный кабель (4-дюймовый) с сопротивлением 50 Ом, обеспечивающий очень хорошую защиту от электрических помех. Максимальная скорость передачи данных в Thick Ethernet — 10 Мбит/с в однополосном режиме, максимальная длина одного сегмента провода — до 500 м. Сети на Thick Ethernet строятся по шинной архитектуре. Все трансиверы локальной сети присоединяются к кабелю при помощи так называемого отвода-вампира (Vampire tap), а рабочие станции работают с внешними трансиверами. На каждый сегмент сети может приходиться не более 100 различных сетевых устройств.

Thin Ethernet — один из видов кабельных соединений для Ethernet. В качестве провода используется коаксиальный кабель, чаще всего RG58a с сопротивлением 50 Ом. Максимальная скорость передачи данных в Thin Ethernet — 10 Мбит/с, максимальная длина одного сегмента провода — 185 м. Сети на Thin Ethernet строятся по шинной архитектуре. Узлы локальной сети присоединяются к кабелю при помощи BNC-разъемов, причем на



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Глоссарий сетевых терминов

каждый сегмент может приходиться не более 30 различных устройств.

Twisted Pair Ethernet — один из видов кабельных соединений для сетей Ethernet. В качестве провода используется экранированная или неэкранированная витая пара (Shielded/Unshielded Twisted Pair), состоящая из восьми проводов. Максимальная скорость передачи данных в Twisted Pair Ethernet — 100 Мбит/с, максимальная длина одного сегмента провода — 100 м (более точные цифры определяются изготовителями оборудования). Сети на Twisted Pair строятся по архитектуре «звезда» с концентраторами в узловых точках. Компьютеры локальной сети присоединяются к кабелю при помощи коннекторов RJ-45.

Fast Ethernet — широко распространенный сегодня подстандарт сетей Ethernet, описывающий передачу данных по ЛВС со скоростью до 100 Мбит/с с использованием стандартных методов управления сетью. В качестве кабеля в Fast Ethernet используется экранированная или неэкранированная витая пара пятой категории.

Удаленная загрузка (BootROM) — функция сетевой карты, позволяющая бездисковым компьютерам загружаться по сети со специального удаленного сервера. Для ее реализации на сетевой карте должна быть установлена специальная микросхема.

Файервол (Firewall, Brandmauer) — сетевое устройство или запущенная на другом устройстве программа, которые предназначены для жесткого контроля за проходящим трафиком, защиты внутрисетевых ресурсов от неавторизованного доступа извне и предотвращения возможных атак злоумышленников.

Фильтрация — обработка кадров таким образом, что каждый из них поступает только в порт адресата и не передается другим портам. При помощи фильтрации снижается общий трафик локальной сети.

защищающий центральный провод от всевозможных помех и наводок. Наконец, поверх оплетки идет внешняя изоляция кабеля. Она обычно изготовляется из материалов, стойких к внешним воздействиям — механическим, температурным и химическим. Основная характеристика коаксиального провода — это сопротивление; в основном используются кабели с сопротивлением в 50 и 75 Ом.

Коаксиальный кабель

Чтобы подключить какое-нибудь устройство, например компьютер, к коаксиальному кабелю, приходится выполнить непростую операцию. Сначала кабель режется там, где должна находиться точка подключения. Затем на места разреза устанавливаются специальные BNC-коннекторы: на провод надевается металлический манжет, аккуратно срезается около полутора сантиметров внешней изоляции, металлическая оплетка немного обрезается и распушается; после этого зачищается примерно 5 мм центральной жилы. Теперь в ход идет специальный инструмент, называемый обжимом (своего рода ручные тиски со специальными губами). Сперва с его помощью на центральной жиле закрепляется внутренний контакт разъема, затем на провод осторожно надевается сам разъем. Когда центральный контакт фиксируется в гнезде, оплетка мягко укладывается вокруг черенка коннектора. Теперь следует проверить работоспособность обжатого конца провода при помощи обычного тестера или просто заменить этим проводом работающий участок сети. Если все в порядке, то можно осторожно натянуть на черенок коннектора манжету и зафиксировать ее при помощи основного разъема обжима. Круглый манжет превращается в шестигранный и намертво обхватывает коннектор. Теперь

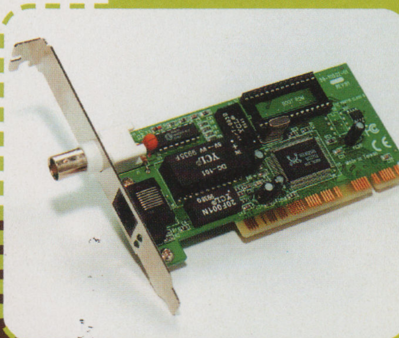
RTL8029AS REALTEK PCI

RTL8029AS — NE2000-совместимая сетевая карта для шины PCI. По сравнению с широко распространенными в нашей стране сетевыми адаптерами производства Realtek, базирующимися на шине ISA, эта плата использует все преимущества 32-битной шины PCI и намного превосходит своих предшественниц по скорости передачи данных. Используя возможности шины PCI по автоконфигурации, карта освобождает пользователей от ручного разрешения конфликтов между различными узлами компьютера. RTL8029AS поддерживает также полнодуплексный режим работы и функции расширенного управления питанием. На сетевой карте установлен интегрированный кодек и 10BaseT-трансивер, который автоматически исправляет ошибки полярности на принимающей паре. На RTL8029AS можно устанавливать BootROM трех типов — 8, 16 и 32 Кбайт.

Шина: PCI (32 бит)

Интерфейс: 10BaseT

Поддержка: RPL boot ROM для Novell Netware и Microsoft NT, NDIS2 (DOS, OS/2, Lantastic, WFW 3.11), NDIS3, 4, 5 для WIN95/98, NT3.51, 4.0, Windows 2000, WFW 3.11, 16-битный ODI-драйвер для DOS, OS/2 и 32-битный ODI-драйвер для Netware 3.x, 4.x, 5.0, Server Packet driver для клиентов UNIX, SCO Unix, Linux



Модель OSI

*Итак, **прикладной уровень** сети принимает от нашего приложения так называемую датаграмму, в которой конкретно описывает то, что ей нужно. Он определяет, кто и как будет обрабатывать поступивший запрос. Другими словами, прикладной уровень служит в основном для распределения участников обработки запроса. На нем задействовано несколько сервисов общего и специального характера, определяющих условия выполнения задачи или какие-либо дополнительные параметры. Например, если бы нам потребовалось не просто открыть удаленный файл, а забрать его на наш компьютер, то прикладной уровень определил бы необходимость включения специального протокола передачи файлов.*

Кроме того, именно на этом уровне работают разнообразные программы для администрирования работы сетей.

*Следующий, **второй уровень**, называется **уровнем представления данных**. Здесь в работу подключаются алгоритмы, перерабатывающие исходные данные различными методами кодирования и декодирования, а также сжимающие их в код, готовый к пересылке. Действительно, какой смысл пересылать легко сжимаемую информацию, которую содержит большинство видов файлов? Оперативное сжатие снимает излишнюю нагрузку на сеть и ускоряет передачу информации. Разумеется, средства по обработке кода на стороне, посылающей информацию, и на принимающей стороне должны руководствоваться одними и теми же правилами, чтобы гарантировать идентичность исходящих и приходящих данных.*

***Третьим** в модели OSI идет **сеансовый уровень**. На нем устанавливаются условия открытия, синхронизации, контроля и завершения соединения между двумя удаленными процессами.*

разобрать эту конструкцию практически невозможно. Если вы решите-таки строить сеть на коаксиальном кабеле, **никогда не пытайтесь заменить стандартный обжим обычными плоскогубцами!** Соединение станет ненадежным и сможет развалиться в самый неподходящий момент. Тем более что и стоит обжимное устройство совсем дешево.

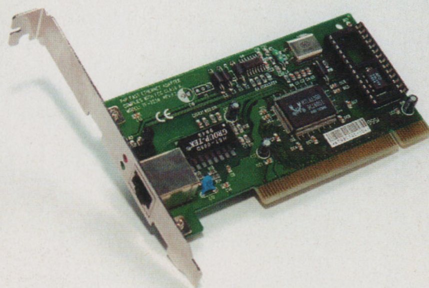
Когда обжаты обе стороны разреза, соедините их при помощи так называемого Т-коннектора. С двух сторон на него крепятся BNC-коннекторы, а третий его разъем предназначен для подключения к сетевой карте. Кроме того, из нескольких десятков соединенных между собой Т-коннекторов можно соорудить замысловатую сюрреалистическую скульптуру, поставить ее на полку и радовать гостей, но это уже лирика.

Не забывайте о том, что коаксиальный кабель (точнее, соединение из множества коаксиальных отрезков, соединенных BNC-коннекторами) должен быть затерминирован, то есть на обоих крайних его участках надо установить заглушки-терминаторы. Терминаторы бывают двух видов — с заземлением и без него; принципиальной роли это не играет: главное, чтобы сопротивление терминатора совпадало с сопротивлением самого кабеля. И уж, конечно, нельзя соединять в одну сеть 50- и 75-омные участки.

У коаксиальной модели Ethernet-сети есть масса недостатков и одно достоинство. Плюс коаксиала в том, что вам не потребуются никакие дополнительные устройства. Вся локальная сеть будет состоять из одних только проводов и подключенных к ним компьютеров и при этом работать. Само собой, это экономит время, а самое главное — деньги на постройку сети. Минусы же... О, их действительно много! Во-первых,

REALTEK RTL8139B(L)

Realtek RTL8139B(L) — высокоинтегрированный экономичный сетевой адаптер, соответствующий стандарту Fast Ethernet, работающий в 32-битном режиме Bus Mastering и поддерживающий как спецификации 100BaseT (IEEE 802.3u), так и полнодуплексного контроля потока (IEEE 802.3x). Сетевая карта соответствует требованиям расширенного контроля над энергопитанием (OSPM), который применяется в современных операционных системах. RTL8139B(L) часто применяется в мобильных компьютерах благодаря низкой энергоемкости и экономичности. Вообще, именно функции управления питанием являются козырной картой RTL8139B(L). Плата поддерживает большинство сигналов wake-up, включая Magic Packet, LinkChg и кадры wake-up Microsoft. RTL8139B(L) применяется в основном в больших сетях, где вопрос об экономии стоит особенно остро. При этом сам адаптер довольно дешев и прост в установке и эксплуатации.
Шина: PCI (32 бит, поддержка версии 2.2, частота PCI Clock Signal от 16,75 до 40 МГц)
Интерфейс: 100BaseTX
Поддержка: NDIS2 (DOS, OS/2, Lantastic, WFW 3.11), NDIS3, 4, 5 для WIN95/98, NT3.51, 4.0, Windows 2000, WFW 3.11, 16-битный ODI-драйвер для DOS, OS/2 и 32-битный ODI-драйвер для Netware 3.x, 4.x, 5.0, Server Packet driver для клиентов UNIX, SCO Unix, Linux, FreeBSD, UnixWare 7.0, Windows CE



Модель OSI

Это очень важный уровень. На нем, например, определяется режим соединения: будет ли он полнодуплексным, и оба его участника смогут одновременно и посылать, и принимать информацию, либо полудуплексным, когда участники обмениваются данными по очереди.
На этом же уровне разрешаются некоторые технические вопросы, например восстановление оборвавшегося сеанса или вообще отказ от установления соединения, если нагрузка сети на момент запроса достигла критической величины.
***Четвертый уровень — транспортный**. Он назван так потому, что на него возложена организация связи между сетевым и сеансовым уровнями. Он получает снизу пришедшие пакеты, собирает сегменты воедино и передает наверх. От транспортного уровня во многом зависит качество работы сети.*
В нем выделяют несколько типов сервисов, которые отличаются друг от друга двумя параметрами: количеством необнаруженных ошибок и частотой появления обнаруженных ошибок. В зависимости от типа соединения и класса сервиса, сеансовый уровень может принять это соединение или посчитать его неприемлемым.
*Еще ниже идет **сетевой уровень**. На нем определяется маршрут следования пакетов от одного узла к другому в условиях текущей сети. Кроме того, на этом уровне собираются из отдельных кадров (фреймов) сами пакеты.*
Тут также существуют таблицы маршрутизации. В таблицах (они, кстати, могут динамически изменяться) прописываются маршруты следования пакетов. Чем лучше таблица маршрутизации оптимизирована, тем быстрее работает сеть.
***Шестой** — это уровень передачи данных, или **канальный уровень**. Он работает уже с управлением потоками двоичных данных. На нем биты данных собираются в кадры и отслеживаются ошибки передачи, которые влекут за собой требование повторной передачи дефектного фрагмента.*
Два узла одной сети могут одновременно использовать несколько каналов передачи, независимых друг от друга. Например, одновременно с открытием файла на сервере наш почтовый клиент пытается соединиться с почтовым сервером, располагающимся на той же машине. В обязанность канального уровня вменяется контроль за отсутствием конфликтов между такими потоками.
*Наконец, **седьмой** и последний **уровень** модели OSI называется **физическим**. Как следует из названия, его сфера деятельности — регулирование двоичного потока в кабеле. На этом уровне стандартизированы все электронные и электрические устройства, осуществляющие непосредственно движение информации: сетевые кабели, коннекторы, интерфейсные карты, а также методы, которыми сигнал кодируется перед передачей.*
Эта модель описывает функционирование любой современной сети, в том числе и Ethernet. К счастью, подавляющую часть работы по согласованию программных и аппаратных средств уже выполнили до нас их изготовители, поэтому нам осталось только соединить их воедино.

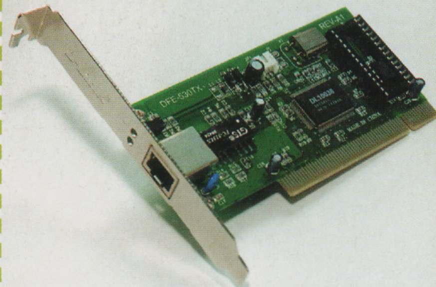
D-LINK DFE-530TX

Эта сетевая карта работает на 32-битной шине PCI в режиме Bus Mastering, обрабатывая в секунду мегабиты информации, но не нагружая при этом центральный процессор. Поддерживая тактовую частоту шины независимо от частоты сети, DFE-530TX осуществляет трансфер данных напрямую с памятью, не привлекая для этих операций ЦП. На сетевой карте есть только один разъем для RJ-45, но карта может быть подключена как к 10-Мбит сети 10BaseT, так и к 100-Мбит 100BaseTX без какой бы то ни было дополнительной настройки. Она автоматически определяет рабочую скорость концентратора или коммутатора, а если они поддерживают несколько скоростных режимов, то выбирает максимальный из них. При работе и с 10BaseT, и с 100BaseTX DFE-530TX самостоятельно переключается в режим полнодуплексной связи; в случае если оборудование поддерживает полный дуплекс, максимальная скорость обмена по сети возрастает до 200 Мбит/с, что очень удобно для применения в среде высокоскоростных серверов. Адаптер поддерживает несколько режимов удаленной загрузки: Novell RPL BootROM, NetWare RPL server, Windows NT RPL server.

Шина: PCI (32 бит)

Интерфейс: 10BaseT, 100BaseTX

Поддержка: Novell NetWare 3.1x, 4.x, 5.x, 32-битный клиент для NetWare, Microsoft Windows 9x, NT 3.51, 4.0, WfW 3.11, Microsoft LAN Manager 2.1, IBM LAN Server 2.0, 3.0, 4.0, DECnet PathWorks 4.0, Banyan VINES 4.0, FTP PC/TCP, SUN PS-NFS, SCO Unix, SCO OpenServer 5.0.x



повреждение одного-единственного участка кабеля приведет к остановке всей сети. Даже если провод не порван, а просто деформирован, сигналы внутри кабеля начинают создавать ложные отражения и «сводить с ума» сетевые карты. Во-вторых, схема коаксиальной сети может быть только строго прямой: если необходимо подключить несколько квартир на одной лестничной площадке, кабель придется прокладывать последовательно через все и только потом пропускать его на следующий этаж. Наконец, тонкий коаксиальный кабель накладывает ограничение на скорость сети: она сможет работать исключительно в 10-Мбит режиме, что не есть хорошо.

Поэтому мы настойчиво рекомендуем вам использовать в качестве сетевого кабеля витую пару. Этот тип проводки менее прихотлив в установке и эксплуатации и легче вписывается в архитектуру дома.

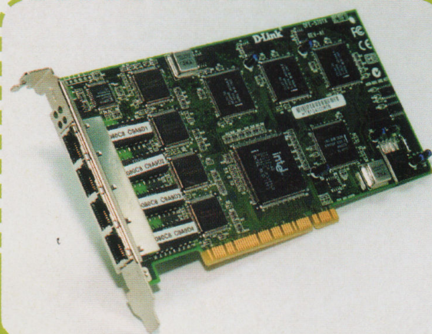
Витая пара

В этом случае применяется кабель, похожий на телефонный, только в нем содержится не одна, а четыре пары проводов. Они заключены в общий полимерный чехол и различаются друг от друга цветной маркировкой. Витая пара подразделяется на несколько категорий, из которых наиболее распространены третья и пятая. Если вы решите ограничить скорость вашей ЛВС 10 Мбит/с, то сгодится и 3-я категория, в противном случае надо будет брать 5-ю. Кроме того, витая пара бывает экранированной и неэкранированной: в первом случае внутри кабеля находится экран из тонкой фольги, выполняющий те же функции, что и оплетка в коаксиальном проводе. Разумеется, экранированный кабель предпочтительней, хотя на небольших расстояниях между узлами сети сойдет и обычный.

Сеть на витой паре строится по принципу иерархичности: отдельные компьютеры соединены не друг с другом, а с вышестоящим устройством — концентратором или коммутатором. Мы рассмотрим случай с концентратором, как более простой и оптимально подходящий для небольшой локальной сети.

Концентратор — это сетевое устройство, оборудованное несколькими портами, к каждому из которых подключен один кабель, соединяющий концентратор с конечной машиной. В свою очередь, концентраторы могут соединяться между собой либо на одном уровне при помощи специальных интерфейсных кабелей (stackable hubs), либо в иерархичном порядке. Концентратор — «неинтеллектуальное» устройство. Он не обрабатывает поступающую на него информацию, а всего лишь передает ее подключенным к нему устройствам (тяжкое наследие широковещательности Ethernet). Таким образом, концентратор не снимает загруженность сети; более того, излишнее количество концентраторов, установленных на один сетевой сегмент (в данном случае под сегментом мы будем понимать некий участок сети, изолированный от других, например, при помощи концентратора). В нашем случае мы имеем односегментную локальную сеть. Если она строится в расчете на скорость 10 Мбит/с, то количество одновременно работающих в ней концентраторов не должно превышать четырех, а если нам нужен Fast Ethernet со скоростью 100 Мбит/с, то их не должно быть больше двух.

Многое зависит от того, как распределятся участники сети по этажам. Если это распределение носит более или менее



D-LINK DFE-570TX

4-портовый адаптер DFE-570TX предназначен в первую очередь для установки высокоскоростных соединений между серверами и коммутаторами. С разделенными каналами пропускания, распределением нагрузки и избыточным резервированием, карта ориентирована на системы «клиент-сервер». Разумеется, столь продвинутый адаптер работает в режиме Bus Mastering шины PCI. Будучи независимыми от частоты сети, каждый из четырех портов DFE-570TX самостоятельно обменивается данными с системной памятью, экономя тем самым драгоценные ресурсы системы. Кроме того, каждый из портов адаптера может образовывать с коммутатором независимый сегмент с полной шириной канала. Когда все четыре порта соединяются с коммутатором, суммарная пропускная способность этого участка возрастает до 800 Мбит/с!

DFE-570TX поддерживает все остальные современные функции, присущие сетевым картам, — автоматический селектор 10BaseT/100BaseTX и полный дуплекс, причем для каждого порта режим работы определяется отдельно. Для удобства администрирования плата аппаратно поддерживает средства SNMP для мониторинга статистик сети и контроля над трафиком.

Шина: PCI (32 бит, версии 2.1 и 2.2)

Интерфейс: 10BaseT/100BaseTX на каждом из четырех портов

Поддержка: Microsoft Windows NT 4.0 (протоколы IP, IPX и NetBEUI)

равномерный характер, то имеет смысл установить один-единственный концентратор, обслуживающий сразу все компьютеры. Опять-таки от числа машин зависит и тип концентратора: они выпускаются с различным количеством портов, начиная от четырех. Если же наши товарищи «кучкуются», то было бы неплохо установить парочку концентраторов, каждый из которых обслуживал бы живущих рядом, а между собой они соединялись бы одним длинным проводом.

Длина провода, соединяющая компьютер и концентратор, не может быть сколь угодно большой. Конкретные цифры лучше всего узнать из документации, прилагаемой к оборудованию, но в общем случае не следует создавать отрезки длиннее ста метров.

Проследите, чтобы все сетевые карты и концентраторы поддерживали работу на одной и той же скорости.

Теперь, когда все оборудование имеется в наличии, можно приступать к прокладке сети. Первым делом установите концентраторы в отведенных для них местах или, по крайней мере, спланируйте, где вы их хотите установить, оставив некоторый запас кабеля в этом месте, чтобы при возможной замене концентратора у вас не возникло проблем с его подключением.

Затем начинайте тянуть кабель до компьютеров. Было бы весьма неплохо использовать в качестве монтажных средств специальные короба, которые надежно защищают покоящийся внутри кабель от нежелательных воздействий да и смотрятся вполне эстетично, хотя и требуют для установки точного расчета. Можно обойтись и без них, но тогда вам придется устанавливать крепления на кабель с такой частотой, чтобы он не провисал, но и не был в постоянном натяжении. Помните, что для прокладки проводов категорически запрещается использовать вентиляционные шахты дома! Вместо этого можно найти специальные межэтажные отверстия, которые оставляют строители для прокладки коммуникаций. Нежелательно также выводить проводку на наружную сторону дома: как бы ни был защищен кабель, летняя жара и зимние морозы рано или поздно разрушат его внешнюю оболочку. И еще следует остерегаться прокладывать сетевой кабель рядом с электропроводкой: наводки от нее будут создавать серьезные помехи в работе сети.

После того, как провода уложены, на них можно одевать коннекторы. Кто-то считает, что установка RJ-45 (так называется тип разъемов, применяемых с витой парой) более проста, чем в случае в коаксиалом, кто-то — наоборот. Тут, скорее, дело вкуса.

Как мы уже говорили, витая пара состоит из четырех парных проводов, то есть всего их число достигает восьми. Каждая из пар проводов помечена цветовой маркировкой, а внутри пары один провод целиком покрашен в цвет своей пары, другой же либо оставлен белым, либо помечен полоской того же цвета. Перед началом обжима нужно взять конец провода и удалить

Всегда старайтесь оставлять запас кабеля хотя бы в полметра в тех местах, где вы подключаете компьютер или концентратор. Проблема, когда кабель недотягивается на десять сантиметров до разъема, может привести к необходимости перепрокладывать десятки метров кабеля по весьма труднодоступным местам.

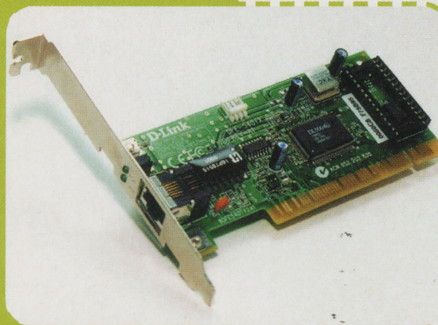
D-LINK DFE-540TX

Адаптер в целом повторяет архитектуру DFE-530TX. Он также предназначен для шины PCI и работает в режиме Bus Mastering. Поддерживая тактовую частоту шины независимо от частоты сети, DFE-540TX обменивается данными напрямую с системной памятью без участия в этом ЦП. Карта работает с сетями, построенными на витой паре, и может быть подключена как к 10-Мбит сети 10BaseT, так и к 100-Мбит 100BaseTX без какой бы то ни было дополнительной настройки. Она автоматически определяет рабочую скорость концентратора или коммутатора, а если они поддерживают несколько скоростных режимов, то выбирает максимальный из них. В случае если оборудование поддерживает полный дуплекс, максимальная скорость обмена по сети возрастает до 200 Мбит/с, что очень удобно для применения в среде высокоскоростных серверов. Адаптер поддерживает несколько режимов удаленной загрузки: Novell RPL BootROM, NetWare RPL server, Windows NT RPL server. В качестве дополнительной функции DFE-540TX отвечает требованиям ACPI по соответствию задачам управления питанием. В неактивном состоянии адаптер «засыпает» вплоть до того момент, пока он не получит сигнал Wake-on-LAN.

Шина: PCI (32 бит)

Интерфейс: 10BaseT, 100BaseTX

Поддержка: Novell NetWare 3.1x, 4.x, 5.x, 32-битный клиент для NetWare, Microsoft Windows 9x, NT 3.51, 4.0, WfW 3.11, Microsoft LAN Manager 2.1, IBM LAN Server 2.0, 3.0, 4.0, FTP PC/TCP



Сетевая карта	Шина	10BaseT	100BaseTX	TP-порт	BNC-порт	AUI-порт	Wake-on-LAN	контроль потока	ориентировочная цена ($)
3Com EtherLink 3C905B-TX-NM	PCI	+	+	+	-	-	+	+	45
3Com EtherLink 3C905C-TX-M	PCI	+	+	+	-	-	+	+	50
Cnet PowerNIC CN930E	PCI	+	-	+	+	+	-	-	15
Compex RL 100ATX-PCI	PCI	+	+	+	-	-	-	-	15
Realtek RTL8029AS	PCI	+	-	+	-	-	+	-	10
Realtek RTL8139B(L)	PCI	-	+	+	-	-	+	+	10
D-LINK DFE-530TX	PCI	+	+	+	-	-	-	-	20
D-LINK DFE-570TX	PCI	+	+	+	-	-	+	+	250
D-LINK DFE-540TX	PCI	+	+	+	-	-	+	-	25
D-LINK 528CT	PCI	+	-	+	+	-	-	-	15
D-LINK DFE-550TX	PCI	+	+	+	-	-	+	+	40

D-LINK-528CT

Сетевая карта 528CT — один из ветеранов рынка коммуникационного оборудования. Она появилась на свет еще в те далекие годы, когда самым крутым процессором для PC считался допотопный Pentium Pro, а подавляющее большинство сетевых адаптеров выпускались для шины ISA.

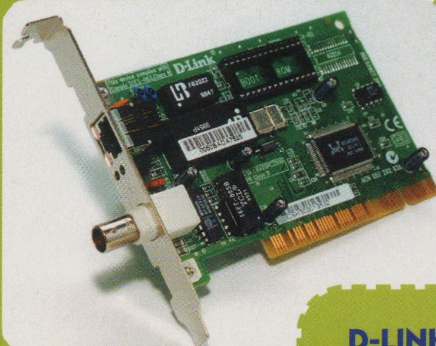
С переходом на шину PCI были сняты проблемы, связанные с использованием в сетевой среде приложений, подразумевающих напряженный трафик, передачу больших файловых массивов и интенсивные операции по записи/чтению данных на жесткий диск.

Тем не менее 528CT остается до сих пор вполне приемлемым решением для небольших локальных сетей. Несмотря на то, что она поддерживает только 10BaseT, карта может работать в полнодуплексном режиме, что, при наличии соответствующего оборудования, дает значительный прирост в скорости.

Шина: PCI (32 бит, версия 2.1)

Интерфейс: 10BaseT

Поддержка: Novell NetWare 3.x, 4.x Server; Microsoft WfW, Windows 9x, NT 3.x, 4.0; Microsoft LAN Manager; IBM LAN Server; SCO TCP/IP для Unix; SCO OpenServer 5.0; Sun PC-NFS; Banyan VINES; DEC PathWork; Linux (ядро 1.2.13)





Dlink PC Card

внешнюю изоляцию примерно на 2 см. Теперь нам надо выстроить провода в нужном порядке, иначе сеть не заработает. Часто в инструкциях к сетевым картам приводится схема расплетения проводов, но лучше ее знать наизусть (для этого, собственно, провода и помечены цветом).

Существует несколько принятых порядков следования цветов. Мы предлагаем вам запомнить следующую схему (в разъеме слева направо):

- коричневый провод,
- его парный провод,
- оранжевый провод,
- парный синего провода,
- синий провод,
- парный оранжевого провода,
- зеленый провод,
- его парный провод.

После того, как провода размещены по порядку, аккуратно подровняйте их кусачками или ножом. Оголять провода ни в коем случае не следует! Теперь возьмите RJ-45 контактами к себе и осторожно введите получившуюся «гребенку» внутрь до упора. Коннекторы делают прозрачными для того, чтобы вы могли проверить, не перепутались ли провода и дошли ли они до конца. Внешняя изоляция должна войти внутрь коннектора на несколько миллиметров.

Теперь провод можно обжимать. Обжимное устройство для витой пары совсем не похоже на обжим для коаксиального кабеля. В нем присутствует несколько гнезд для различных типов разъемов, но ошибиться тут уже невозможно: все они разного размера. Поместите коннектор в его гнездо до упора и сожмите ручки обжима. Видите, что произошло? Внутренние зубчики контактов пробили изоляцию на проводах и добрались до медной жилы. Теперь такую же точно операцию надо произвести на другом конце провода.

Заключение

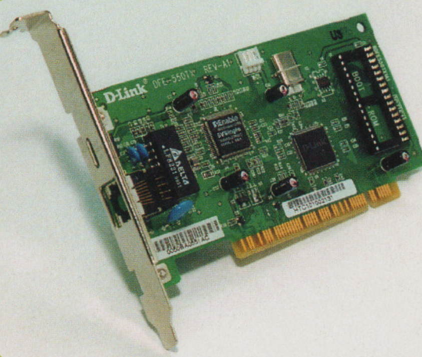
Если у вас все получилось, то можете считать, что вы успешно справились с самой трудоемкой частью создания локальной сети, поскольку прокладка кабелей в обычном доме как в техническом, так и в организационном плане гораздо сложнее, чем установка остальных частей сети.

В следующем номере мы расскажем вам о том, как устанавливать и настраивать остальное оборудование.

А пока посмотрите обзор современных сетевых карт, которые можно найти сегодня на рынке.

D-LINK DFE-550TX

Сетевая карта, в целом схожая с 530TX и 540TX. Работает на 32-битной шине PCI в режиме Bus Mastering. Поддерживая тактовую частоту шины независимо от частоты сети, DFE-550TX осуществляет трансфер данных напрямую с памятью, не привлекая для этих операций ЦП. На сетевой карте есть только один разъем для RJ-45, но карта может быть подключена как к 10-Мбит сети 10BaseT, так и к 100-Мбит 100BaseTX без какой бы то ни было дополнительной настройки. Она автоматически определяет рабочую скорость концентратора или коммутатора, а если они поддерживают несколько скоростных режимов, то выбирает максимальный из них. При работе и с 10BaseT, и с 100BaseTX DFE-550TX самостоятельно переключается в режим полнодуплексной связи. Отличительной особенностью DFE-550TX является поддержка контроля за потоком, позволяющая компьютеру соединяться с контрольным коммутатором. Благодаря этому система получает предупреждение при угрозе перегрузки буфера и своевременно приостанавливает передачу. Адаптер поддерживает несколько режимов удаленной загрузки: Novell RPL BootROM, NetWare RPL server, Windows NT RPL server, Microsoft LAN Manager, OS/2 LAN Server 3.x, 4.x, IBM LAN Server 3.x, 4.x, IBM Warp Server.



Шина: PCI (32 бит)

Интерфейс: 10BaseT, 100BaseTX

Поддержка: Novell NetWare 3.1x, 4.x, 5.x, 32-битный клиент для NetWare, Microsoft Windows 9x, NT 3.51, NT 4.0, WfW 3.11, Microsoft LAN Manager 2.1, IBM LAN Server 2.0, 3.0, 4.0, DECnet PathWorks 4.0, Banyan VINES, FTP PC/TCP, SUN PS-NFS, SCO Unix, SCO OpenServer 5.0.x, UnixWare 2.0.1

Редакция выражает благодарность компании «Остров Формоза» запредоставленные сетевые карты MG

Железные

Ура, полезли наконец на свет новые видеокарты — тут вам и долгожданная Voodoo 5, и карты на новом чипе от nVidia, да и ATi не отстает. Но не видеокартами едиными живы новости — тут вам и про примочки для PDA, и про multimedia...

Пополнение в семействе ZIP

После удачной продажи миллионов устройств ZIP Drive по всему свету и превращения этого формата в де-факто отраслевой стандарт, компания Iomega постепенно начала расширять спектр производимых ею товаров за счет нескольких очень удачных новинок. Недавно этот список пополнился еще одним крайне примечательным устройством, привлекательным как для мобильных, так и для стационарных пользователей компьютеров. Речь идет об Iomega IP CD650. Это — первый на свете внешний дисковод для компакт-дисков с возможностью записи, использующий интерфейс USB. Он поддерживает режимы как CD-R, так и CD-RW с фиксированной скоростью записи, равной 4x (для снижения ошибок может быть принудительно понижена в два раза). Чтение с любого носителя осуществляется на скорости в 6x. К дисководу прилагается адаптированный под его архитектуру пакет Adaptec Easy CD Creator Deluxe 3.5c. Iomega ZCD650 выполнен в характерном для этой компании дизайне — обтекаемо-футуристичном. Несмотря на то что привод выглядит большим, он весит всего лишь 1,2 кг, что вполне приемлемо для большинства мобильных пользователей. Как показали исследования, Iomega ZIP CD650 очень уверенно осуществляет запись, показывая крайне малый процент ошибок, большинство которых к тому же вызваны переполнением буфера памяти или непорядком на интерфейсной шине.

Конец долгостроя

Наконец-то Voodoo5 5500 добралась до потребителя. На первый взгляд плата кажется непривычно массивной на фоне общей тенденции к уменьшению габаритов акселераторов; это ощущение усиливают и два процессора, оборудованные радиаторами и вентиляторами. Может быть, это сделано для того, чтобы вызвать у покупателя ощущение мощи и солидности, а может быть, у компании 3dfx внезапно обнаружились залежи лишних расходных материалов. В стандартной AGP-версии Voodoo5 5500 поставляется с 64 Мбайт видеопамяти. Для того чтобы снабжать акселератор дополнительной электроэнергией, на нем располагается стандартный 4-контактный разъем для подключения блока питания (без него карта и не подумает работать). Впрочем, справедливости ради, надо заметить, что такое, мягко говоря, топорное решение было изобретено еще до появления Voodoo5 5500 на свет. При установке Voodoo5 5500 может доставить определенные неприятности владельцам дешевых и тесных корпусов из-за своих размеров, но в добротный ATX-корпус она обычно влезает без труда. Поставляемые вместе с картой драйверы также не вызывают нареканий, а при помощи специальной утилиты в панель настроек добавляются функции, отвечающие за ее разгон. Один из наиболее часто задававшихся вопросов касался быстродействия Voodoo5 5500 при включенном режиме полноэкранного сглаживания. Вот, пожалуйста, оцените результаты, которые Voodoo5 5500 показала в различных режимах под тестом 3DMark 2000:

- 16 бит, режим FSAA отключен — 4652;
- 16 бит при режиме 2X FSAA — 3173;
- 16 бит при режиме 4X FSAA — 1324;
- 32 бит, режим FSAA отключен — 4432;
- 32 бит при режиме 2X FSAA — 2542;
- 32 бит при режиме 4X FSAA — 1315.

Какие же выводы можно сделать после первого знакомства с Voodoo5 5500? Карта очень быстрая, хотя GeForce 2 GTS все-таки остается лидером. Качество изображения неискушенному глазу кажется просто великолепным, что при включенном сглаживании, что без него; то же самое касается и 2D-изображений. В то же время есть и пара минусов: отсутствие уже привычного по другим картам механизма T&L, нестандартные габариты, невозможность подключения видеокарты к телевизору... В общем, продукт явно ориентирован на верных приверженцев линии 3dfx.

Принтер, который с тобой

Знаменитые корпорации Olympus, Inc. и Polaroid Corporation представили на днях на суд публики свой новый совместный проект: первую цифровую фотопечатную камеру. Плод коллективного труда двух компаний вылился в устройство, которое называется С-211 ZOOM и представляет собой беспленочную цифровую фотокамеру со встроенным в нее фотопринтером. Таким образом, на наших глазах возникает новая отрасль рынка цифровых устройств. Примечательно, что создание нового стратегического



альянса стало первым в истории фактом сотрудничества лидеров фотоиндустрии, ранее выступавших в роли непримиримых конкурентов. Совмещая все преимущества цифровой съемки, предварительного просмотра кадра и оперативной печати снимка, С-211 ZOOM пригодится как любителям, так и профессионалам в качестве компактного мобильного устройства. При помощи С-211 ZOOM пользователи могут делать распечатки на специальной пленке когда угодно и где угодно — без необходимости подключения аппарата к персональному компьютеру. Разумеется, сделанные снимки можно не распечатывать на месте, а хранить в памяти С-211 ZOOM, переписывать на компьютер для дальнейшей обработки. С технической стороны С-211 ZOOM наследует наиболее прогрессивные разработки компании Olympus, представляя собой 2,1-мегапиксельный аппарат с разрешением 1600x1200, что само по себе обеспечивает прекрасное качество изображения. Однако кроме этого камера оборудована трехкратным оптическим трансфокатором, двухкратным цифровым трансфокатором и 2'' жидкокристаллическим монитором для предварительного просмотра кадров и навигации между ними. В режиме фотоаппарата С-211 ZOOM поддерживает форматы изображений .JPG и .TIFF, а в режиме камеры — QuickTime Media Movie. Наконец, в комплекте

НОВОСТИ



с C-211 ZOOM поставляется съемная карта памяти SmartMedia объемом в 8 Мбайт, которая может работать вместе с установленной в аппарате памятью. Для соединения с компьютером (камера может работать как с PC, так и с Mac) используется интерфейс USB. Что же касается собственно встроенного принтера, то в нем широко используются разработки Polaroid, которые позволяют получить всего за 15 секунд фотореалистичный отпечаток на стойком носителе. Специальные оптические и электронные технологии помогают системе оперативно оптимизировать снимок для печати, которая осуществляется, кстати, струйным методом. При всех названных достоинствах C-211 ZOOM будет продаваться по цене самой обычной цифровой камеры — где-то в районе $800.

Клавиатура в кармане

Благодаря широкой популярности, которую завоевали на рынке ручные органайзеры семейства Palm Pilot, множество производителей включили в номенклатуру своей выпускаемой продукции всевозможные аксессуары для



этих карманных компьютеров. Хотя подчас они носят чисто эстетический характер, большинство приспособлений призваны все-таки расширить практичность каких-либо базовых элементов. В этом отношении всех опередила недавно появившаяся в продаже клавиатура Stowaway Keyboard производства компании Think Outside по специальному заказу непосредственно Palm Computing. Всем известно, сколько неудобств доставляет работа с Palm Pilot без привычных кнопок: сначала пользователь должен разучить специально адаптированный под программу распознавания алфавит, а затем постоянно следить за правильностью написания вводимого текста. Клавиатура решает все проблемы, но как засунуть ее в карман? А вот, оказывается, можно. Дело в том, что Stowaway Keyboard — не простая клавиатура, а складная, сделанная на манер четырехстраничного буклета. В сложенном состоянии Stowaway Keyboard занимает практически столько же места, что и сам Palm Pilot. Учитывая непредсказуемость условий, в которых Stowaway Keyboard будет применяться, ее создатели сделали ее крайне прочной. Зато когда пользователь открывает защелку и раскрывает клавиатуру, она мгновенно превращается в полноразмерную, не только не уступающую габаритами обычным клавиатурам мобильных компьютеров, но даже немного превышающую их! Для различных моделей органайзеров производители предлагают различные варианты клавиатур, впрочем, основное отличие между ними заключается в разъеме, при помощи которого органайзер крепится к клавиатуре во время работы, создавая видимость обычного монитора. Также на клавиатуре Stowaway Keyboard расположено несколько специальных клавиш, привязанных к определенным функциям системы Palm OS, а также функциональные кнопки, которые можно настроить на вызов каких-либо установленных на органайзере программ.

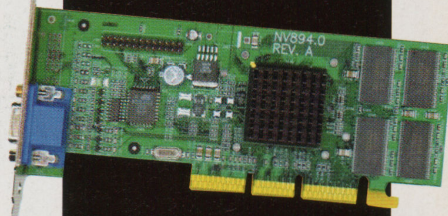
Компания Creative

анонсировала одну из самых навороченных систем для домашнего компьютерного звука с поддержкой Dolby Digital 5.1. Эта система называется PlayWorks DTT3500 и ориентирована не только на воспроизведение любых звуков от компьютера, но и на подключение к домашнему кинотеатру. DTT3500 обладает всеми возможными наворотами, включая цифровой оптический вход, декодер AC-3, пульт дистанционного управления и суммарную выходную акустическую мощность более 80Вт RMS. В продаже новое творение Creative должно появиться уже в начале осени. MG



В ответ на вашу Вуду...

Да, этот месяц опять радует изобилием новостей с рынка видеокарт. Всего лишь через несколько недель после презентации чипсета Nvidia GeForce 2 MX — недорогого, но крайне мощного истребителя конкурентов компании — стали появляться первые видеокарты. Как водится, в числе первых ласточек оказалась компания ELSA. Она оперативно воспользовалась возможностью диверсификации своей деятельности и выпустила в свет видеокарту Gladiac MX на новом чипсете. Если вы помните, GeForce 2 MX поддерживал самые различные конфигурации объема и типы установленной памяти, в зависимости от чего и должны были колебаться цены и возможности карт, изготовленных на его основе. Gladiac MX выпускается с 32 Мбайт памяти типа SDRAM, использующей 128-битный интерфейс. В набор поставки включаются драйверы, утилиты, программный DVD-плеер, а также пакет ELSA Best Select (он предлагает пользователям ELSA набор игровых наименований по крайне низким ценам). Несколько удивила стартовая цена, по которой Gladiac MX начала продаваться: начальный показатель, вместо ожидаемых $150, составил $179; впрочем, через несколько недель стоимость определенно снизится. На резонный вопрос о причинах такой ценовой политики представители компании ответили, что это — естественный ход для первого адаптера на чипсете GeForce 2 MX, который появился на рынке. Конечно, эта карта проигрывает тем адаптерам,



на которых установлена память типа DDR, однако, как показали результаты тестирования, Gladiac MX показал примерно такую же производительность, как и оригинальная GeForce256 SDR. В принципе Gladiac MX вышел на рынок в самое правильное время, пока обсуждения нового чипсета Nvidia еще не утихли и интерес публики не был потерян.

А так ли уж несовместимы консольные игры и PC?

Lady Alice

В прошлом номере мы познакомили вас с текущей ситуацией на рынке игровых приставок. Наверняка, у кого-то после этого возникло желание посмотреть своими глазами, на что же похожи консольные игры. Но не покупать же ради этого саму приставку? Конечно, нет! К нам на помощь приходят программы-эмуляторы, позволяющие запускать приставочные игры на родном компьютере.



Красивая заставка одного из глюкавых эмуляторов.

Что это за звери?

Суть эмуляторов заключается примерно в следующем. Каждая приставка обладает собственной аппаратной архитектурой и операционной системой. Соответственно программа для приставки представляет собой набор команд, распознаваемых и исполняемых процессором



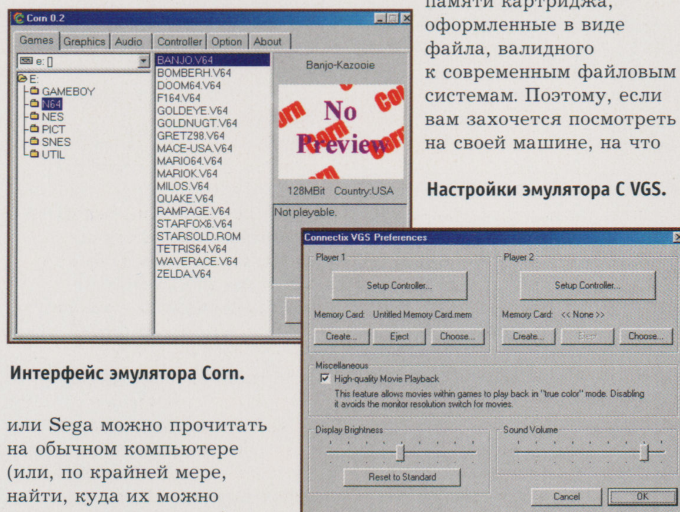
Типичный приставочный файтинг.

консоли. Эти команды никоим образом не совпадают с теми, которые обрабатывает ЦП персонального компьютера. Значит, программа-эмулятор должна воссоздать в оперативной памяти PC некий виртуальный аналог процессора приставки, который и будет обрабатывать директивы. Само собой, это требует приличных системных ресурсов компьютера, ведь процессоры приставок не настолько отличаются от используемых нами... С другой стороны, можно на лету перекомпилировать программу для консоли в код, понятный компьютеру и далее применять уже его стандартные средства. Сочетание этих двух подходов и лежит в основе программной эмуляции игровых приставок.

Итак, какие же приставки обзавелись своими виртуальными двойниками на персональном компьютере? В первую очередь нас интересуют, конечно же, наиболее популярные представители консольного семейства — для них и игр создано огромнейшее количество, своим качеством и игровым интересом собравших многомиллионную аудиторию поклонников.

Пришествие Марио на PC

Как мы рассказывали в прошлом обзоре игровых приставок, Nintendo 64 является ветераном приставочного фронта, изрядно потрепанным атаками более молодых конкурентов, но тем не менее удерживающим твердые позиции. Специфика Nintendo 64 заключается в используемом в этой приставке носителе информации — если диски Sony

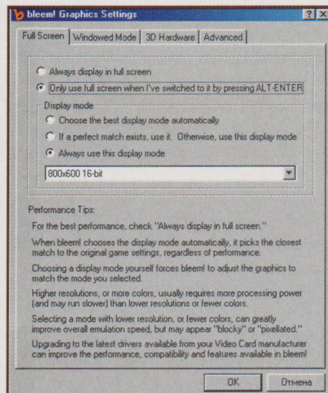


Интерфейс эмулятора Corn.

Настройки эмулятора C VGS.

или Sega можно прочитать на обычном компьютере (или, по крайней мере, найти, куда их можно в компьютер засунуть), то Nintendo'вский аппарат работает по старинке, на специальных картриджах. Само собой, никому и в голову не взбредет изобретать для них аппаратный проигрыватель или переходник. Поэтому для воспроизведения игрушек Nintendo 64 используются так называемые ROM'ы — «слепки» памяти картриджа, оформленные в виде файла, валидного к современным файловым системам. Поэтому, если вам захочется посмотреть на своей машине, на что похожи игрушки для Nintendo 64, приготовьтесь к поиску и скачиванию многомегабайтных образов картриджей.

За годы существования Nintendo 64 на рынке умельцы-программисты написали не меньше десятка программ-эмуляторов, среди которых



Настройки эмулятора Bleem! снабжены подробными пояснениями.

встречаются как вполне пригодные к использованию, так и откровенная халтура, которая работает только на компьютере горе-кодера, если работает вообще. Вместе с тем можно с уверенностью назвать и группу лидеров, которые действительно позволяют играть в N64-игры на PC, хотя и не во все.

Во-первых, это программа Nemu 64 (www.nemu64.com). Она эволюционирует довольно медленно, за два года своей истории добравшись только лишь до версии 0.7a. Зато версия эта оказалась не просто работоспособной, а даже, на взгляд искушенных приставочников, лучшей из современных эмуляторов. Работа Nemu 64 основана на использовании Direct 3D в качестве графического интерфейса. Ну а где Direct 3D — там и видеокарты Nvidia. Именно на тех компьютерах, которые оснащены акселераторами Nvidia TNT, TNT2, GeForce 256 и Geforce2 GTS (чем ближе к последней, тем лучше) Nemu 64 запускается практически без проблем, не глючит и не тормозит во время игры.

На сегодняшний день Nemu 64 поддерживает более сотни разнообразных игр. Как узнать, во что же вы сможете поиграть на этом эмуляторе? Как ни странно, это весьма щекотливый вопрос. Дело в том, что настройка программы, что довольно характерно для эмуляторов, осуществляется при помощи обыкновенного инициализационного файла, который сообщает название ROM'а и параметры, с которыми эмулятор должен его обрабатывать. Ладно бы, если подстройкой своего детища занимались только разработчики самой программы — так нет же, нетерпеливые фанаты быстро поняли масштабы вседозволенности, и начали плодить свои .ini-файлы, не советуясь не только с авторами, но даже и друг с другом. Таким образом, в Сети можно отловить огромное количество частично пересекающихся, а иногда и противоречащих одна другой настроек. Впрочем, охота пуще неволи, и если вы будете тверды в своем желании опробовать Nemu 64 в действии, то рано или поздно это у вас получится. Тем более, что овчинка стоит выделки: эмулятор способен воспроизводить игру в приличной трехмерной графике в разрешениях вплоть до 1600x1200 (это при родном-то для Nintendo 64 качестве, соответствующем седому Wolfenstein 3D!), с более-менее сносным звуком, чем, кстати, далеко не всякий эмулятор может похвастаться. Еще Nemu 64 позволяет играть совершенно в приставочном духе, то есть до 4 человек на одном компьютере. Если, конечно, вы найдете, куда четыре джойстика подсоединить...



На приставках еще модно ездить, в том числе по воде.



Banjo-Kazooie. Что это значит — догадывайтесь сами.

Пользовать или нет?

Существует мнение, что все эти эмуляторы — барахло и не дают полного ощущения от использования приставки. Поскольку, по-настоящему, на приставках играют так. Берут телевизор побольше и диван напротив него попородистее. Подключают к телевизору приставку с, как минимум, двумя джойстиками. Потом садятся вдвоем и запускают какой-нибудь файтинг. Ну и дальше кто кого до полной потери пульса или потери работоспособности пальцев рук...

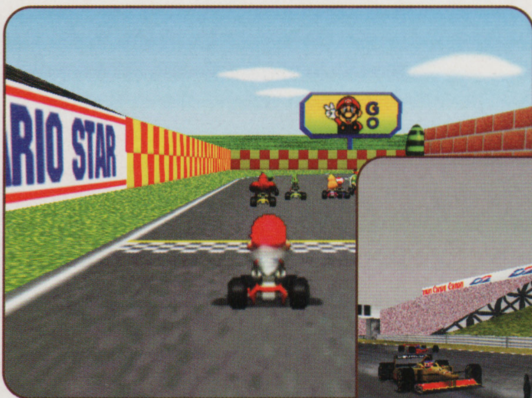
Использование же эмуляторов нарушает гармонию этого процесса сразу по нескольким параметрам: и экран меньше, и до дивана дальше, и джойстики PC'шные не столь хороши, да и вообще антураж совсем не тот.

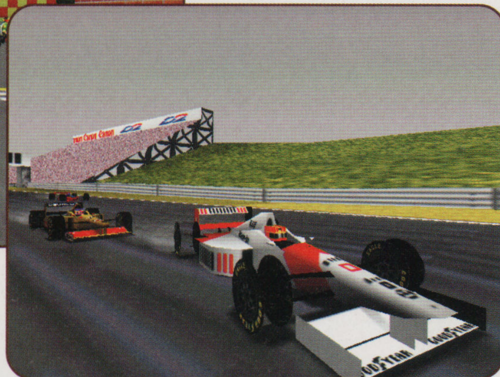
Если вы будете тверды в своем желании опробовать Nemu 64 в действии, то рано или поздно это у вас получится.

Следующий номер программы — эмулятор Corn (www.emuhq.com/corn), творение коллектива авторов, именующих себя ContraSF. Конек этой программы — быстрая и качественная (конечно, в разумных пределах: артефактами на экране нас «радуют», увы, все без исключения эмуляторы) графика. В отличие от Nemu 64, Corn придерживается диаметрально противоположной позиции и лучше всего работает с видеоадаптерами на чипсетах от 3dfx. Что, впрочем, не мешает ему запускаться и на других видеокартах. Скорость эмулирования игр — это вечный больной вопрос программ такого класса. Ни один из эмуляторов не может, да, наверное, никогда и не сможет сравниться по fps с оригинальными приставками. А торможение во время игры чревато сами знаете чем... Это же игровая консоль, тут 99,9% игр — сплошной экшн.

Так вот, скорость работы Corn максимально приближена к родной Nintendo 64. Она еще более возрастает, если во время игры отключить звуковое сопровождение, которое, мягко говоря, не блещет. Впрочем, за скорость надо платить, и платить изрядно. Эмулятор Corn запустится и на Pentium MMX и 3D-акселераторе первого поколения (вы таких и не помните? А были, были в свое время 3dfx Voodoo, Riva 128, Permedia 1...), но для приличных результатов потребуется процессор где-то из середины модельного ряда Pentium II и 96 Мбайт памяти.

Подход к обновлению программы у Corn совпадает с Nemu 64: .ini-файлы, директивы компилятору, тюнинг настроек... и примерно та же





Это ездилки типичные, причем иногда с графическими глюками.

самая белиберда с неавторизированными обновлениями. А вот номенклатура у Corn намного беднее, чем у конкурента: твердая поддержка обещана только 26 играм. Впрочем, этого вполне хватит для нас с вами: вряд ли на приставке найдется более двух дюжин игрушек, способных заинтересовать матерого PC-геймера.

Третий эмулятор для Nintendo 64, который привлек наше внимание, — это программа TrueReality (www.emuhq.com/truerealty/trwin). Не то чтобы он блистал суперграфикой, или полноценно воспроизведенным звуком, или большим списком поддерживаемых игр... Нет, TrueReality подкупает в первую очередь очень аккуратным и качественным исполнением, за которым прослеживается работа умелых программистов. Изображение, которое дает этот эмулятор, содержит минимальное количество артефактов, приятно смотрится и очень напоминает картинку на экране телевизора, к которому подключена Nintendo 64. Да и вопрос о поддержке новых игр (на сегодняшний момент общим числом около 30) решается в авторитарном порядке авторами программы, что, может быть, и к лучшему. Для работы TrueReality требует среднюю по нынешним меркам конфигурацию компьютера — Pentium II 300, 32 Мбайт памяти и 3D-ускоритель, причем предпочтений продуктам Nvidia или 3dfx не отдается.

Все эмуляторы для Nintendo 64 объединяет одна крайне привлекательная черта — они распространяются абсолютно бесплатно.

Все эмуляторы для Nintendo 64 объединяет одна крайне привлекательная черта — они распространяются бесплатно.

На черном-черном диске жил черный-черный монстр...

Едем дальше. Следующий кандидат на эмулирование в среде PC, конечно же, Sony Playstation — игровая приставка, накопившая за свою не столь уж многолетнюю историю, пожалуй, наибольшее количество названий игр. Под стать ему и ассортимент разнообразных программ-эмуляторов (а также вспомогательных утилит), позволяющих запустить игру для Playstation на нашем родном PC. Отчасти этому способствует дружественный формат носителя, который выбрала для своих приставок Sony — это почти обычный CD-ROM, отличающийся от применяемых нами только лишь химическим составом своих защитных слоев, благодаря чему его рабочая сторона выглядит не серебристо-зеркальной, как на компьютерных CD-ROM, или зеленовато-синей, как у R/RW-дисков, а глубоко черной (кстати, это один из важнейших признаков, по которому вы всегда отличите родной диск для Playstation от поддельного). Тем не менее на технических характеристиках носителя это практически никак не сказывается, и, загрузив диск с игрой для Sony в привод компакт-дисков, вы сможете легко просмотреть его содержимое. Просмотреть, но не запустить.

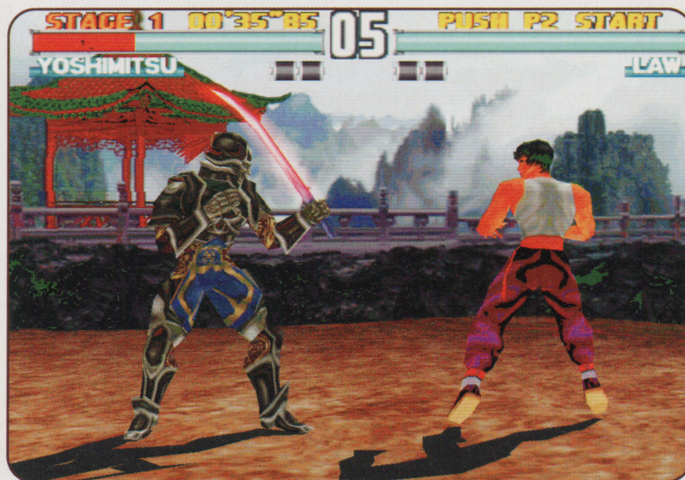
Сразу оговоримся: в отличие от эмуляторов Nintendo 64 программы для Playstation в большинстве своем платные, хотя, разумеется, цена их на порядок отличается от стоимости самой приставки.

Среди множества эмуляторов стоит обратить внимание на программу Virtual Game Station (www.virtual-gamestation.com) производства компании Conntectix. Первоначально она предназначалась только для пользователей компьютеров Apple Macintosh, наверное, из-за обделенности последних интересными игрушками. Впоследствии появилась версия и для PC. Номенклатура игр, запускающихся на Virtual Game Station, не охватывает всего диапазона продуктов для Playstation, но тем не менее она намного обширнее, чем у обычного эмулятора Nintendo 64. Поэтому первым делом стоит проверить, поддерживается ли заинтересовавшая вас игра программой, а уж потом доставать диск. Зато если вам повезет, то вы будете вознаграждены сторицей: практически все игры идут на Virtual Game Station без мало-мальских погрешностей, причем это касается не только графики, но и звука (звук вообще хромает в большинстве эмуляторов).

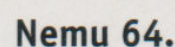
Есть у Virtual Game Station и свои отрицательные моменты, среди которых наименее приятным является невозможность корректировки изображения (фиксированное разрешение экрана...) и звука, да и 3D-ускорителей этот эмулятор не поддерживает в принципе. Зато программа чрезвычайно проста в эксплуатации, практически не требует вмешательства игрока в свои настройки, а в дополнение к качественной графике она обеспечивает еще и более чем приличную скорость работы. А в динамике игры как-то теряется из виду отсутствие уже привычных нам с вами размытых текстур, динамического цветного освещения и сглаживания. Ведь никто не ругает Diablo II за то, что он идет в разрешении пятилетней давности, верно?

Однако самым популярным из эмуляторов Sony Playstation является не Virtual Game Station, а другая программа — знаменитый Bleem! (www.bleem.com).

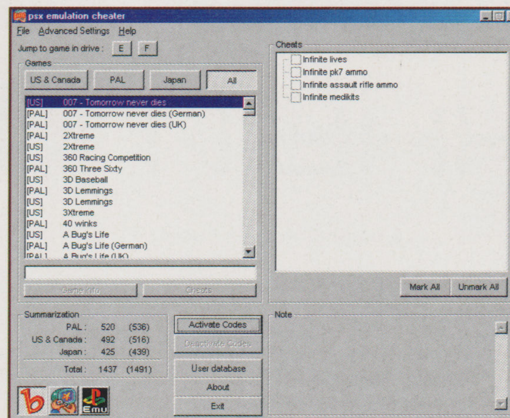
Bleem! — программа с очень долгой историей, на протяжении которой выходили все новые и новые версии, заботливо вычищались старые баги и добавлялись новые возможности. На сегодняшний день это — наиболее продвинутый эмулятор. Судите сами: программа поддерживает разрешения экрана до 1600x1200, при этом прекрасно обрабатывая трехмерную графику. Она эмулирует оригинальные карточки памяти для Playstation, благодаря чему



Tekken 3 — это как раз из серии «Выбор редакции».



Nemu 64.



PEC — это специальная программа для ввода cheat-кодов.

игры можно записывать. Кроме того, Bleem! позволяет использовать в играх дополнительные устройства — мыши и аналоговые джойстики.

Но самое важное — это, конечно, работа Bleem! с 3D-ускорителями. Эмулятор успешно взаимодействует с любыми акселераторами, не делая предпочтений для какого-то одного чипсета. При этом программа использует все возможности современных технологий, применяя их подчас даже к тем играм, которые в оригинальной версии имели мало общего с трехмерной графикой — для Playstation существует немало чисто спрайтовых игр. Местами это приводит к мелким глюкам, но в общем смотрится забавно.

Со звуком в играх дело обстоит значительно хуже, подчас он становится неравномерным и отрывается от видеоряда. Зато список, поддерживаемый Bleem!, насчитывает более трех сотен наименований и постоянно пополняется. К компьютеру, на котором запускается эмулятор, Bleem! предъявляет довольно умеренные притязания: гарантируется, что программа запустится на Pentium 233 MMX с 16 Мбайт оперативной памяти; если же взять Pentium II и увеличить объем RAM вдвое, то все просто понесется.

На диске, прилагаемом к нашему журналу, мы поместили несколько программ-эмуляторов для различных приставок.

О печальном...

Следующим на лестнице эволюции игровых приставок стоит Sega Dreamcast, с эмуляторами для которого, увы, полный швах. В Сети можно найти несколько программ, авторы которых клянутся, что их творения способны запустить на PC игру для Dreamcast, но ни одна из них на поверку не оказалась хоть сколько-нибудь работающей. Увы и ах! Может быть, когда-нибудь полноценный эмулятор и появится, а пока нам остается сидеть и ждать. Кстати, Sega'вская приставка работает с компакт-дисками своего собственного формата, емкость которых равняется 1 Гбайт. Так что пользователи, не обремененные DVD-ROM'ами, вообще могут забыть про эмуляцию Dreamcast. Разве что потратить неделю на закачку такого имиджа из Сети?

И наконец, Sony Playstation 2 — лидер «отсюда и до X-Box'а». Эмулятор-то для нее существует! Правда, он имеет под собой программно-аппаратную природу — именно его показывали на первой презентации этой консоли, когда рабочего образца Playstation 2 не было и в помине. Потом несколько копий этого комплекса было поставлено наиболее крупным партнерам Sony по выпуску игр... Сами понимаете, нам оно не светит, поэтому пока придется считать Playstation 2 абсолютно неэмулируемой приставкой и с нетерпением дожидаться выхода X-Box, который настолько похож на PC, что с эмуляцией его игр не должно возникнуть никаких проблем.

На этом мир эмуляторов игровых консолей отнюдь не замыкается! Ведь в свое время по миру с триумфом прошло немалое количество довольно приятных приставок — GameBoy, SNes, Sega Megadrive и Sega Saturn. А еще до них были Amiga и Atari... На диске, прилагаемом к нашему журналу, мы поместили несколько программ-эмуляторов для различных приставок, чтобы вы смогли проникнуться очарованием старинных игр. Только помните, что мало-мальским основанием для запуска игры на эмуляторе является наличие у вас официально приобретенного экземпляра этой игрушки... MG

А вот и ролевая игрушка Tenchu.

Medievil на эмуляторе смотрится совсем неплохо.

Комбайн кухонный 4x1

Nick A.Skokov

Это вам не джип 4x4, как некоторые уже, небось, подумали, а CD-ROM.



Предложили тут нам посмотреть новый агрегат от компании AOpen. Мы, конечно, не отказалось и получили красивую коробку с разноцветными картинками на ней и надписью «4-in-1 Drive». При ближайшем рассмотрении оказалось, что это комбинация из 24x CD-ROM, 6x CD-R, 4x CD-RW и 4x DVD в одной коробке.

Внутри коробки было найдено, как и ожидалось, само устройство — с виду обычный CD-ROM, с кнопкой eject, дыркой для наушников и регулятором громкости рядом. Кроме этого, там же лежала коробка с описанием и кучей дисков.

Взглянем на описание. Combo Drive DRW4624. Кратко и понятно: как вставлять, что может, чем лучше всех предыдущих, технические спецификации, уже вкратце упомянутые нами выше. Кроме описания, прилагается по пустой болванке CD-R и CD-RW, а также несколько CD с полезными программами. Во-первых, раз устройство пишущее — то и сама «записывалка». Писать нам предлагается с помощью NERO Burning ROM. Эта версия программы от 2000 г. поддерживает диски до 700 Мбайт. Nero InCD — версия программы для пакетной записи CD. Во-вторых, раз это DVD — то DVD-проигрыватель, причем software, чтобы не заставлять вас тут же покупать еще и плату для декодирования DVD. В данном случае это WinDVD 1.3.4, который считается вполне приличной программой для просмотра дисков. В-третьих, в дополнение ко всему предыдущему, раз уж это явная retail-версия — прилагается еще и Symantec Norton Ghost и пакет обработки музыки GAMUT 98, содержащий большое количество полезных программ, включая конвертацию в MP3 и запись на CD в таком виде.

Перейдем к самому устройству. Подключаем его к компьютеру вместо имеющегося CD. Перезапускаем Windows. Все опознается и загружается без проблем. Ладно, попробуем CD-ROM speed test. Читает диски оно в среднем, как 16x CD, что весьма неплохо, учитывая, что многие CD-ROM'ы, будучи заявлены 40-скоростными, и до десяти с трудом дотягивают. Диски CD-R и CD-RW данный агрегат так же успешно писал и читал.

При чтении DVD-дисков данный привод показал скорость от 2x до 4x, что вполне неплохо. Если посмотреть на заявленные производителями характеристики, то можно отметить, что в данном случае устройство даже достигло обещанной скорости — DVD 4x.

В целом, новый комбайн от AOpen произвел на нас хорошее впечатление, за исключением, может быть, лишь того момента, что немного громко шуршал на тестах random read, возможно потому, что все время менял скорость вращения CD. По цене новое устройство пока, на наш взгляд, немного дороговато – $330, но, с другой стороны, вы получаете сразу все возможные CD-функции в одном корпусе.

Редакция выражает признательность компании ASUS за предоставленный для изучения образец. MG

Технология OPC

Эта аббревиатура расшифровывается как Optimum Power Control и обозначает технологию слежения за уровнем мощности лазера в процессе записи и считывания CD-ROM'a, что приводит к улучшению качества записанного диска, а также к лучшему чтению не совсем идеальных дисков.

Перегрев

Многие старые да и современные CD-RW устройства отличаются повышенным тепловыделением в режиме записи, что приводит не только к их перегреву и возможным сбоям при записи, но и к общему нагреву компьютерной «начинки». Новый комбайн от AOpen отличается улучшенными характеристиками в этой области, используя всего 12W во всех режимах и менее 6W в режиме пониженного энергопотребления.

А зачем вообще все комбинировать?

Некоторые могут сказать, что не имеет особого смысла ставить в компьютер такой агрегат, а гораздо проще поставить отдельно «читалку» DVD-ROM и DR-RW «записывалку». При этом также появляется дополнительная возможность по переписыванию дисков без создания CD-образа на жестком диске. Разумеется, во всем этом есть доля правды, но два устройства получаются дороже чем одно, а способ копирования дисков, без промежуточного копирования на винчестер, является значительно менее надежным, так как ошибка чтения диска, даже исправимая, приводит к задержке процесса и легко может стать причиной порчи болванки, на которую происходит запись.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Mega Pixel

Если лишь перегрев мешает разогнать процессор или видеокарту до каких-либо умопомрачительных гигагерц, то, может, вынос системного блока в открытый космос для лучшего охлаждения поможет решить эту проблему?

Идем на разгон?

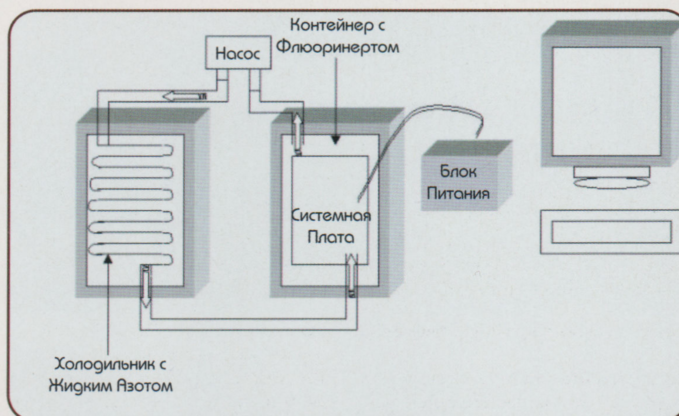
Бывалые разгонщики уже съели собаку на попытках как можно глубже заморозить свои драгоценные системы. Все начинается с довольно безобидных мероприятий: поставляемый в комплекте с процессором радиатор и вентилятор с презрением отправляются в мусорное ведро, а на их место устанавливается особо мощный пропеллер и огромный рассеиватель. Но разве это предел совершенства? Конечно, нет. Неудовлетворенные простым отводом тепла, экспериментаторы приходят к выводу, что процессор надо охлаждать, и охлаждать интенсивно. Пожалуйста — на выбор рынок представляет множество систем водяного охлаждения, и системный блок обрастает компрессорами и трубопроводами. Еще несколько мегагерц можно записать в актив... Но тут в поле зрения попадает следующая жертва, точнее, сразу несколько жертв. Почему бы не остудить не только центральный процессор, но заодно и остальные компоненты компьютера? В корпусе высверливаются многочисленные отверстия, и он обрастает лесом вентиляторов, создающих в недрах машины ледяные арктические бури. На этом, пожалуй, можно остановиться. Но не всем.

Пару месяцев назад у нас в редакции была идея сотворить карикатуру на системы экстремального охлаждения: прозрачный герметичный корпус системного блока с заизолированными деталями, в который накачана вода и плавают аквариумные рыбки (достойный ответ кактусам на мониторах). Кто же знал, что у кого-то хватит энтузиазма натолкнуться на ту же самую мысль — и воплотить ее в реальности...

революционное. И вот товарищ Тарквелино во время рассеянного сетевого серфинга натыкается на упоминание о флюоринерте.

«Эврика!» — воскликнул Тарквелино. Именно об этом составе он и мечтал. Разумеется, одного флюоринерта для полноценного разгона компьютера мало — нужен еще и соответствующий хладагент, который будет охлаждать весь «аквариум». А раз целью испытания поставлено рекордное охлаждение системы, то грех не воспользоваться для этого самым радикальным средством. Как насчет жидкого азота? По нашему общему с Тарквелино мнению, это — самое оно.

План операции выглядел следующим образом. Основу должны составить два контейнера, в одном из которых располагается системная плата с процессором, а в другом — холодильное устройство. Контейнеры должны быть сделаны из какого-нибудь материала, который смог бы выдержать холод жидкого азота и не протечь — для этих целей



Давным-давно в далекой-далекой Новой Зеландии...

Позвольте представить наших героев: Рамиль Тарквелино со товарищи, сотрудники «железного» сайта Octools. Именно им мы обязаны самой безбашенной системой охлаждения компьютера. Глубокозамороженные процессоры Athlon отдыхают!

Идея заключается в полном погружении центрального процессора, системной и дочерних плат в некую непроводящую жидкость. Такие эксперименты проводились и раньше, но в качестве наполнителя были выбраны минеральные и машинные масла, что не привело к заметным результатам. Нужно было найти нечто по-настоящему

Флюоринерт и с чем его пьют

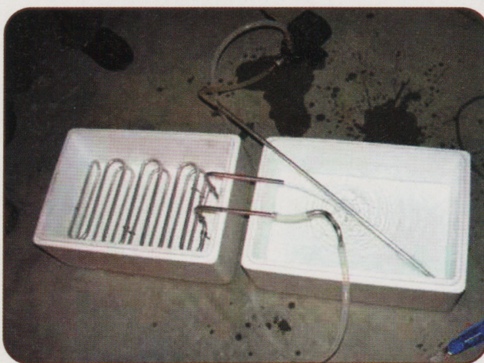
Нет, пить его, наверное, все-таки не стоит. Флюоринерт — изобретенный компанией 3M состав (полное название — Fluorinert Electronic Liquid FC-40), соответствующий каким-то там иностранным военным ГОСТам, который применяется в испытаниях гидравлических систем, термических ударов горячей фазы и прочих экспериментах, непереводимых даже с помощью политехнического словаря. Флюоринерт температурно и химически стабилен, прекрасно сочетается со сверхчувствительными материалами, не горюч, не ядовит и не оставляет практически никаких следов после использования. Такое уникальное сочетание делает его идеальной жидкостью для испытания качества и надежности электронных компонентов. Он закипает при 155° C, замерзает при – 57°, обладает диэлектрической силой в 46 кВ и диэлектрической константой, равной 1,89. Видите, какая незаменимая в хозяйстве вещь, этот флюоринерт? Так что, если у вас дома его нет, срочно бегите в ближайший хозяйственный магазин.



Так вот ты какой, таинственный флюоринерт...

подошел полистерен. Первый контейнер, в котором находится материнская плата, заливается флюоринертом, а второй — азотом. При помощи насоса нагретый флюоринерт из первого отсека закачивается в холодильник, где жидкий азот быстро охлаждает его, а затем снова отправляется обратно.

Сначала Тарквелино занялся поиском расходных материалов для своего проекта. Волшебный флюоринерт удалось купить непосредственно у самой компании 3M, но это влетело



Система готова к пробному запуску.

экспериментаторам в копеечку: за два галлона жидкости пришлось выложить целую тысячу долларов. Что ж, наука, как говорится, требует жертв. С жидким азотом все оказалось проще, он нашелся на

Но разве разгон компьютера имеет что-то общее с материальными интересами? Нет и еще раз нет!

близлежащей химической фабрике. Стоил он сущие гроши, единственной проблемой оказался поиск подходящей тары (всего на эксперимент ушло 10 литров азота). Да, этот способ разгона особо экономичным не назовешь... Но разве разгон компьютера имеет что-то общее с материальными интересами? Нет и еще раз нет! Это — высокое искусство.

Что же, собственно, должно было подвергнуться охлаждению? Испытуемый компьютер состоял из системной платы ABIT BE-6 2, видеокарты Creative на чипсете Nvidia TNT2 Ultra (23 Мбайт памяти), памяти PC133 производства Infineon и процессора Intel Celeron 366. К этому прилагались 300-Вт блок питания и винчестер IBM, по понятным причинам во флюоринерт не погруженные.

Час «Х». В смысле «Икс»

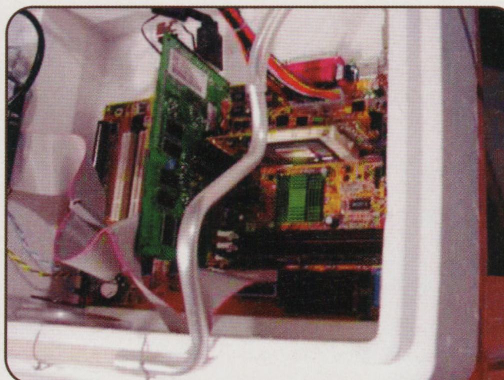
Эксперимент начался ровно в полночь 10 июня на заброшенной ферме где-то в самом сердце новозеландских дебрей.

Для создания холодильника была взята металлическая труба, которую согнули несколько раз, превратив ее в двухслойный змеевик с четырьмя петлями на каждом уровне. Использование внешнего холодильника на жидком азоте должно было обеспечить, по расчетам авторов, охлаждение флюоринерта до температур намного ниже нуля. Далее хладагент подавался в основной контейнер и при помощи подключенного насоса откачивался обратно в холодильник. Первое испытание теплоотводной системы прошло без участия жидкого азота — жидкость в трубках охлаждало большое количество льда. Таким образом, можно было выявить протечки в системе и отрегулировать насос на нужную скорость работы. Мировой рекорд надо подготавливать самым тщательным способом! Пока все шло отлично. За десять минут работы ледяной холодильник остудил воду в основном контейнере с 13 до 4°. Правда, для верности испытатели добавили в холодильник стаканчик рома...

Теперь ничего не мешало приступить к завершающей фазе эксперимента. 18 июня пришел ее час. Змеевик был установлен в корпус холодильника, материнская плата с процессором уложена в контейнер и подключена к жесткому диску, блоку питания и монитору. Потом холодильник закрыли герметичной крышкой с проделанным в ней прозрачным окошком. Трубы соединены с насосом... Заливается флюоринерт... Все готово!

Заработал насос, и флюоринерт заструился по трубкам. Щелчок выключателя... Компьютер загрузился! Motherboard Monitor, утилита, проверяющая состояние компонентов системы, показала температуру процессора, равную 26°, материнской платы — 11°, видеокарты — 9°. Но пока процессор работает на своей стандартной частоте в 366 МГц.

Вот теперь нетерпеливые ручки наших героев дорвались и до жидкого азота. Крайне осторожно, учитывая высокую опасность этой жидкости для всего живого, Тарквелино залил ее в холодильный блок и закрыл на нем крышку. Электронный



Полное погружение!

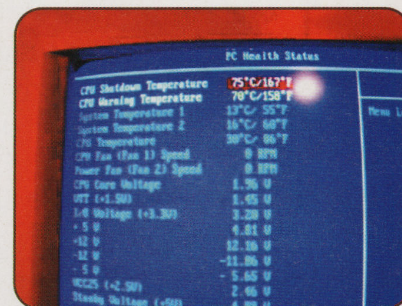
термометр показал 190?! Можно приступать к разгону системы.

Частота системной шины повышена до 105 МГц, процессор работает на 581 МГц. При этом все компоненты остаются холодными! От поверхности холодильника начинает подниматься густой туман. Наши герои упорно увеличивают и увеличивают нагрузку на систему. Частота шины повышена на 5 МГц.

Жидкий азот и почему его нельзя пить

Азот в обычном состоянии — бесцветный и безвкусный газ, из которого на 78 % состоит атмосфера нашей планеты. Пользы нам с вами от него никакой (в отличие от растений), но, с другой стороны, вроде бы он особо и не мешает нам дышать. Его порядковый номер в таблице Менделеева — 7, атомная масса (если кто-нибудь помнит, что это такое) равна 14. А вот в сжиженном состоянии азот представляет собой жидкость, температура которой равна приблизительно 196°. Применять его как снаружи, так и вовнутрь крайне не рекомендуется большинством врачей, за исключением патологоанатомов. (Снаружи им, кстати, бородавки выводят, но только не в домашних условиях. — Прим. ред.) Жидкий азот широко применяется в различных отраслях промышленности, а перевозится и хранится в герметичных термоизолированных емкостях, ибо при контакте с воздухом склонен к мгновенному испарению. В принципе жидкий гелий еще круче, чем жидкий азот, но даже в Новой Зеландии, где есть почти все, его трудно достать, потому как он значительно дороже.

По крайней мере, оно не взорвалось...



Несчастный процессор трудится уже со скоростью 610 МГц — почти в два раза выше номинала. А между тем его температура упала ниже 0! Интересно, Intel проводит испытания своих процессоров на надежность не при высоких, а при крайне низких температурах? Скоро мы об этом узнаем. Скорость все возрастает и возрастает: вот уже на шину подается 115 МГц,

а процессор выдает целых 635. Тарквелино своей не дрожащей рукой запускает утилиту CPU Benchmark, измеряющую быстродействие процессора и имеющую встроенную сводную базу данных по современным ЦП. Результат превосходен: сверхохлажденный, купающийся в ласковых струях флюоринерта Celeron выдает 1713 MIPS против положенных ему 987, опережая при этом не только AMD K6-III 450, но и Intel Pentium III 500 (1350 MIPS) и AMD Athlon 600 (1676 MIPS)! Это уже рекорд. Но что же будет дальше? Насколько удастся разогнать процессор?

И тут случилась катастрофа. С грохотом, подобным раскату грома в саванне, вспышкой, затмевающей блеск сверхновых звезд... нет, конечно, ничего столь масштабного не случилось, и Новая Зеландия не была стерта с лица земного шара к великой радости ее ни о чем не подозревавших мирных жителей, спящих спокойным сном в ожидании новой трудовой недели. Просто из-за постоянного испарения жидкого азота из холодильника (полной герметичности, увы, достигнуть не удалось) жидкий флюоринерт начал превращаться в гель. В нем образовались воздушные пакеты, из-за которых заглох насос. Эксперимент пришлось прервать на время, необходимое для разжижения хладагента и продувания насоса. На это у команды Тарквелино ушел целый час.

Во второй попытке результаты оказались еще более впечатляющими. До того момента, когда жидкий флюоринерт начал снова превращаться в гель, а азот закончился, система была разогнана до предельного результата. Частота системной шины в пиковый момент составила 118,1 МГц, что соответствует скорости процессора в 650 МГц. Тарквелино устало улыбнулся и пожал товарищам их мозолистые руки. Это была полная победа.

Что ж, оказалось, что документация на флюоринерт немного лукавит, указывая не вполне корректную точку замерзания этой жидкости. А никто из участников эксперимента не мог похвастаться дипломом химического колледжа (если таковые вообще существуют в новозеландских дебрях), так что вину за досрочно закончившийся эксперимент ни в коем случае нельзя возлагать на них. Напротив, мы запомним их как первопроходцев сверхходолодного разгона. Кроме того, Транквилино и его друзья не собираются останавливаться на достигнутом. Для нового штурма Абсолютного Нуля и Предельного Мегагерца они планируют запастись более мощным насосом, увеличить размер холодильного отсека и заливать его не капризным жидким азотом, а какой-нибудь другой жидкостью, не замерзающей при низких температурах. Например, для этого сойдет сжиженная углекислота или ядреная смесь из сухого льда и ацетона, поддерживающая температуру 78° С. А может быть, они увеличат количество холодильников, и один из них будет охлаждать другой... Мы верим в этих людей. Безумству храбрых пою я песню, как сказал один из классиков разгона.

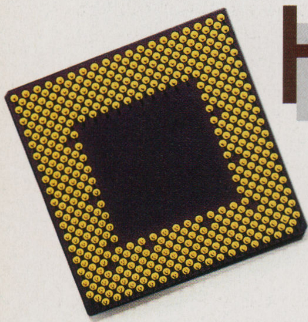
Disclaimer (отмазка)

Только не пытайтесь повторить этот эксперимент в домашних условиях. Флюоринерта у нас все равно не продают, а более доступные жидкости заслуживают несколько иной участи.

В статье использованы материалы статьи «MISSION: SUBMERSIBLE «Liquid Nitrogen Cooled Fluorient». This rig will self-destruct in 5,4,3...» Рамиля Тарквелино. MG

Duron. Клево ли это?

Nick A.Skokov



Новый процессор от AMD, представляющий удешевленную версию Athlon, произвел на нас приятное впечатление.

После пресс-конференции AMD, на которой были представлены новые процессоры Duron, фирма «Мир», являющаяся партнером AMD на нашем рынке и уже собравшая компьютер на Duron, любезно согласилась предоставить его нам на тестирование.

Надо отметить, что новый процессор в связи с современными веяниями перехода с технологии slot обратно к Socket выпускается в Исполнении Socket A или Socket 418 (по числу «ног» в разъеме). Так что если вы соберетесь сапгрейдить свой компьютер, то не забудьте про то, что «мама» так же потребуется новая. В полученном нами PC материнская плата была Lucky Star K7VAT с чипсетом от VIA.

Процессор-AMD Duron 650. В остальном компьютер достаточно стандартен — Minitower, 128 RAM, винчестер гигабайт так в десять, DVD-ROM.

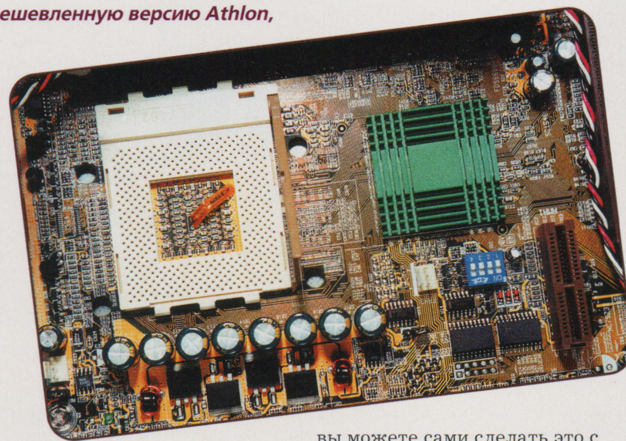
Теперь о результатах. Тестировали мы, разумеется, любимым тестом 3D Mark 2000. Из-за ограниченного времени, на которое был предоставлен тестовый образец, нам не удалось проверить его в различных играх с разными видеокартами, так что все тесты прошли с той картой, которая была вместе с компьютером, то есть GeForce 2 GTS. Сочетание нового процессора и самого быстрого на сегодня 3D-ускорителя показало впечатляющие результаты.

Для сравнения

Чтобы выявить заслугу именно GeForce, мы провели также несколько тестов с выключенным аппаратным T&L.

- Fillrate: 550 MTs/sec
- Fillrate с мультитекстурированием: 1130 MTs/sec
- Рендеринг, 4 источника света: 5,5 млн треугольников/sec
- Рендеринг, 8 источников света: 2,9 млн треугольников/sec

Как видите, результаты очень даже впечатляющие.



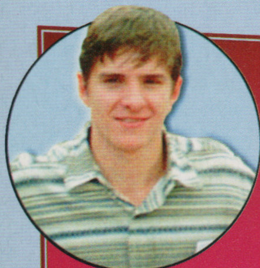
Мы не будет заниматься сравнениями с какими-либо другими процессорами или системами непосредственно здесь, поскольку тест стандартен, вы можете сами сделать это с любой другой системой, включая свою или соседа. Более подробное тестирование процессоров и 3D-ускорителей намечается нами на осень, Duron, разумеется, тоже будет участвовать. MG

Resolution	3D Marks	T&L
1024x768x16bit	5477	hardware
1024x768x32bit	4206	hardware
1024x768x16bit	3599	Athlon optimization
1024x768x16bit	3218	software only mode

«Модные» штучки

МОДы в INTERNET

Антон Гусаров



Здравствуйте, мегачитатели! Не все нам вас огорчать, спешим и порадовать. Нельзя не отметить отрадный факт, что издатели с разработчиками начинают заботиться не только о собственной прибыли, но и о настоящих компьютерных игроках, чего делать их никто не обязывал. Вот, например, компания Сида Мейера Firaxis решила осчастливить одного из нас, простых советских геймеров. Героические разработчики, как вы помните, занимаются созданием очередного хита всех времен и народов Civilization 3 (умолчим про то, что это будет 159-й сиквел совсем другой игры). И отныне всякий геймер сможет войти в золотую историю игроделания, привнеся свою одухотворенную физиономию в вышеозначенный непременный хит. Для этого нужно всего лишь выслать свой геймерский лик в уважаемую фирму Firaxis. Сотрудники компании изучат все присланные фото, и наиболее характерное будет использовано в подобающем месте игры. И тогда счастливчик в глубокой старости в окружении родственников сможет с гордостью заявить: «Помните невразумительное лицо вождя племени Авсрпвоснт в тот момент, когда его тучное тело разлетается на куски после попадания шаровой молнии? Это мое лицо!». И прославится этот крутой геймер во веки вечные. И наступит ему счастье. Поверьте, в нашем мире, где не прекращаются войны, свирепствуют эпидемии, а водой затопило большую часть земной поверхности, счастье даже одного человека — это немало. Скажем спасибо разработчикам из Firaxis, которые, преследуя столь благородную цель, решили даже наводнить рынок еще одной компьютерной игрой. Случится, к счастью, это еще не скоро, так что пока — быстрей читайте очередной обзор очередных Internet-ресурсов. Он, как всегда, весьма любопытен.

Алексей Котко.

Ах, как приятно было закатывать глазки в предвкушении нового Multiplayer'a; сколь сладко было терзать себя и окружающих лишь одним вопросом: «Ну кто же, кто?!»; как сильно хотелось дотянуться, дотронуться и самым бесстыдным образом пощупать обоих претендентов на звание «самого-самого»... Пощупали. Сплошное разочарование: первый оказался во всех отношениях угловатым, второй — так вовсе «каким-то не таким», по крайней мере, это была явно не та игра, которую мы все ждали. Да-да, я говорю об Unreal Tournament и Quake 3 Arena. Подробно рассказывать о том, почему Третье пришествие всемогущего Quake, мягко говоря, не удалось и отчего, несмотря на все свои преимущества, Unreal Tournament не сумел занять вдруг ставшее вакантным место лучшего, как-то не хочется. Потрошить тушки былых «героев» — занятие неблагородное, а посему оставим его потомкам. Наша сегодняшняя задача — выяснить, как и во **что** играют *сегодня*.

Признайтесь, вам никогда не хотелось подправить свежий или проверенный временем хит «под себя»? Чуть-чуть изменить баланс сил, перерисовать ту или иную карту, наконец, просто посмотреть, что собой представляет процесс игроделания, как говорится, «изнутри»? А вот многим очень даже хотелось заняться чем-нибудь подобным, да все не досуг: никакого инструментария для подобного рода творческой деятельности вредные издатели-разработчики к игре присовокупить не захотели и вообще со всяческими креативными бонусами и надбавками пожадничали. Что делать? Самые умелые и рукастые что-то там да как-то пытались, но, естественно, ничего путного из этих попыток не выходило. Все остальные терпеливо ждали очередного наспех сколоченного сиквела или аддона... Грустно, не правда ли?

Наступает блаженный август одна тыща девятьсот девяносто шестого года. Уже тогда бывшая солидной, весьма уважаемая компания id Software выпускает божественный Quake. Игру, которая в буквальном смысле изменила судьбы многих и многих людей. Одним из таких людей был Дэйв «Zoid» Кирсч (Dave «Zoid» Kirsch).

«Multiplayer-игры — моя страсть. И когда вышел Quake, у меня появилась возможность эту страсть утолять в реальном времени, графическом обрамлении да еще посредством Internet! Ничего лучше и придумать было нельзя. Однако вскоре я почувствовал, что чего-то мне в multiplayer'e не хватает. Deathmatch как таковой стал скучным, и мне захотелось разнообразить это действо. Поначалу я стал экспериментировать с teamplay, разделяя игроков на сервере по командам, но в конечном счете все сводилось к тактике под условным названием «не-убей-парня-раскрашенного-так-же-как-и-ты». Нужно было что-то придумать, и это что-то должно было бы заставить членов одной команды действовать сообща. За два вечера было написано некое подобие, прообраз CTF. Первой картой, которую мне пришлось редактировать, была знаменитая E1M4... Я выложил первую рабочую версию на своем сервере и объяснил игрокам правила. Естественно, никто ничего толком не понял, но через пару часов ребята освоились. Прошло несколько дней, и я решил посмотреть, как идут дела, и хорошо ли приняли мое начинание. Каково же было мое удивление, когда я увидел, что сервер полностью занят (вы только вдумайтесь, карта не менялась три дня!). Я уж было хотел сменить CTF на обыкновенный deathmatch, так как посчитал, что люди уже устали от одной карты и хотят чего-то не столь навязчивого, но все игроки, как один, кричали и требовали вернуть CTF, что я и сделал. Именно тогда я понял, что же на самом деле нужно игрокам...», — вспоминает Zoid.

Так родился знакомый любителям Quake 1/2 Capture The Flag, и, что любопытно, примерно в это же время (август—сентябрь) появляется еще одна модификация — Team Fortress, созданная, как утверждают уважаемые источники, безликой community фанатов Quake. Успех Team Fortress — это успех Quakeworld, и в какой-то степени наоборот. О том, насколько популярна эта модификация, говорит хотя бы тот факт, что в свое время Valve выпустила собственную версию Team Fortress Classic, а в данный момент занимается созданием Team Fortress 2 на движке игры Half-Life.

Как вы могли заметить, ключевым в предыдущем абзаце является слово «модификация» (его чаще употребляемая форма — мод). Что такое модификация вообще объяснять, думаю, не надо, а вот на том, как и когда этот термин применяется по отношению к играм, следует остановиться поподробнее.

Подозреваю, что даже сами мод-строители — назовем их так — не знают, как наиболее полно классифицировать понятие «игровых модификаций». Вот что говорит один из создателей модов, Скотт «Banshee» Лабрэк (Scott «Banshee» Labrecque): «Для каждого из нас моды — нечто особенное. Для одного модификация — это несколько карт, объединенных одним .pk3-файлом, для другого — серьезная, основательная переработка игры, от которой, по сути, остался лишь один движок, а все остальное (текстуры, модели, оружие, физика игрового мира, общие и специальные правила — то есть действительно все) сделано собственными руками. Иногда мод создается всего одним разработчиком, иногда — целой командой настоящих художников и программистов. Но как бы то ни было, и что бы вы ни называли модификацией той или иной игры, сегодня mod community, а это тысячи энтузиастов, создающих и поддерживающих свои творения, является мощной опорой для большинства успешных игр если уж не всех жанров, то шутеров от первого лица точно».



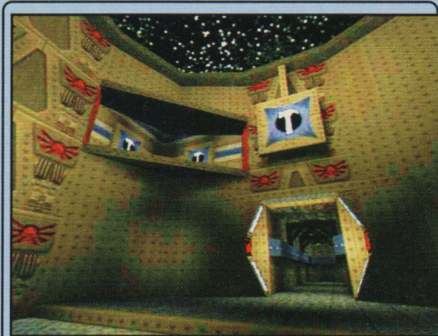
И вы знаете, не согласиться с многоуважаемым Banshee было бы глупо. К концу 90-х годов большие и маленькие паблишеры поняли, что нужно сделать, дабы вокруг их продукции образовалась пресловутая community — наиболее преданная часть фанатов, которая будет трепетно ждать аддонов и сиквелов, а между оными еще и какие-то там моды поделывать, еще больше популяризируя любимейшую игру в массах. Все очень просто и никаких хлопот издателям не доставляет: попросили разработчика написать несложный скриптовый язык наподобие Quake C или UnrealScript, и срок жизни игры автоматически продлевается на несколько месяцев, а в особо тяжелых случаях вроде тех же Quake и Unreal так и года на два-три, за это время уж точно не один сиквел можно выпустить.

Это предположение подтверждают и сами фанаты. «До тех пор пока существуют компьютеры, поддерживающие какую-либо из форм Team Fortress, будет существовать и группа людей, поддерживающая Team Fortress», — сказал как-то один из членов команды, создавшей TF. А раз так, то будет поддерживаться и Quake, которому, напомню, в августе нынешнего года исполнилось четыре года.

Как вы уже могли догадаться, моды и Internet — вещи, между собой связанные неразрывно. Так что давайте рассмотрим несколько наиболее насыщенных мест Сети, полностью или частично посвященных модификациям наиболее пользующихся спросом игр жанра FPS. Да, только шутеров от первого лица, ибо, на мой взгляд, понятия мод и, к примеру, стратегия в реальном времени соотносятся слабо: игры-представительницы этого жанра гораздо чаще подвергаются «тотальным конверсиям» (total conversions — TC), нежели частичным модификациям. TC — это особая тема для разговора, и, возможно, когда-нибудь мы к ней еще вернемся.

Quake

Раз уж шедевральный шутер от гениальной id стал первым объектом широкого (прошу заметить, именно широкого, так как игры, разумеется, модифицировались и до великого Q) приложения творческих сил играющих масс, то и обзор сайтов мод-тематики надо начинать с рассказа именно о Quake-модификациях.



Формула успеха Threewave CTF: гениальная в своей простоте идея плюс дизайн уровней.

Capture the Flag

Threewave CTF — http://www.captured.com/threewave

Попросту говоря, самый первый из когда-либо созданных CTF-модов, одновременно являющийся, как это ни странно, одним из лучших. Данная модификация смело может быть названа эталонной и даже канонической. Must have для любого фаната Quake. Для эстетов был создан французский перевод сего творения — http://www.captured.com/fkf/quake1/multiplayer/ctf/ctf.htm.

All-Star CTF — http://www.captured.com/allstar/

Возможно, самый глобальный CTF-проект прошлого и современности. Ни больше ни меньше. Плод совместной деятельности авторов лучших и самых популярных CTF-модов. Объединяет таких монстров, как Threewave (см. выше), ThunderWalker, CTF Plus!, The CTF Expansion Project, Midnight CTF, Expert CTF, включает в себя новый Xeno CTF. Действительно, «звездный» составчик. Мод представляет одиннадцать (!) различных по своей структуре «эпизодов», несложно устанавливается и эксплуатируется.

PureCTF — http://www.captured.com/purectf/

Интересен тем, что позволяет легко и непринужденно выбирать и настраивать практически все, что может быть выбрано и настроено. Этот мод поддерживает десятки разнообразнейших опций и установок, менять которые столь же несложно, как править самый обыкновенный config-файл. Если вы хотели сыграть в CTF по своим правилам, то этот мод определенно для вас.

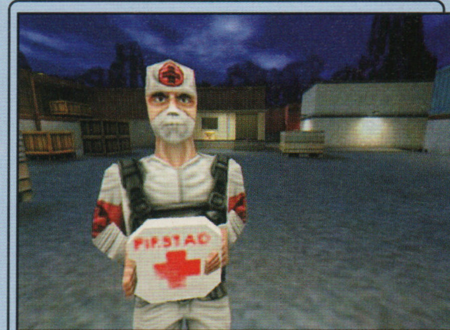
Team Fortress

PlanetFortress — http://www.planetfortress.com

Предоставляет море информации по Team Fortress всех версий, будь то TF1, Team Fortress Classic или разрекламированный Team Fortress 2 от Valve. Впрочем, о последнем моде, или, даже, вернее будет сказать, продукте, читайте ниже. Если же вы хотите как можно подробнее узнать о столь ярком явлении в Quake-мире, как Team Fortress, то PlanetFortress — место, куда следует заглянуть в первую очередь. Всего, что есть на сайте, и не перечислить, да и бестолковое это, поверьте, занятие попытаться рассказать о настоящем TF-портале в нескольких словах.

Team Fortress Official Page — http://www.planetfortress.com/teamfortress/

Служит ничем иным, как архивом TF-файлов разной степени необходимости и полезности. Конечно, на сайте есть раздел под названием TF Info, но никакой критики по сравнению с вышеописанным ресурсом он не выдерживает.



Team Fortress Classic: в полигонах ли счастье?


Team Fortress 2: похоже, что да...

Team Fortress Software — http://www.teamfortress.com/

Сайт команды разработчиков, создавших Team Fortress. Охотно рассказывают о том, почему и как создавался Team Fortress, а вот о том, что побудило их завести страницу, на которой почти ничего нет, особо не распространяются. В единственном интересущем нас разделе — Patches — аж три файла. Весьма, впрочем, любопытных...

DEATHMATCH

Rocket Arena — http://www.planetquake.com/servers/arena/

Один из популярнейших deathmatch-модов для Quake всех времен и народов. Rocket Arena — это тест на «прочность», гениальная «дуэльная» модификация Q для того чтобы раз и навсегда решить вопрос о том, кто же лучший: одна комната, два игрока и... много, очень много rocket launchers. Вслед за Rocket Arena RA-Team выпустила Clan Arena, teamplay-разновидность своего мода, ставшего еще более известным среди Q-игроков.

Pain Keep — http://www.teamevolve.com/products/painkeep/

Проект исключительно амбициозный. Авторам скромности не занимать и свое детище они именуют «лучшим freeware Q-модом». Обычно подобные заявления никакой основы под собой не имеют, однако Pain Keep если уж и не лучший, то, по крайней мере, профессионально сделанный продукт: почти полгода создания и разработки, награда портала TEN, хорошие отзывы в онлайновой прессе — все это заслуги Pain Keep. Добротный, качественно и количественно «обработанный» deathmatch со своим набором карт, оружием, моделями, поддержкой Quakeworld и прочими милыми шалостями.

Expert Quake — http://www.planetquake.com/expert/

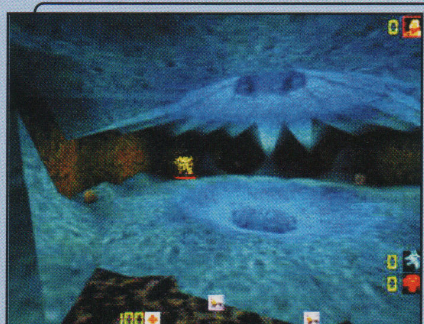
Является собой свежий взгляд на deathmatch как таковой. Авторы Expert Quake легких путей не искали и решили выпустить мод, сочетавший бы в себе «убийственность» Rocket Arena, продолжительность классического deathmatch-«мяса» и командность игры в CTF. Надо признать, что со своей задачей Team Expert справились отменно: Expert Quake неплохо сбалансирован и несложен в освоении, но в то же время не позволит расслабиться даже самым искусным игрокам — не зря же в названии проекта есть слово Expert...

Quake 2

Если Quake можно сравнить с полигоном, на котором пробовали силы тогда еще начинающие «модные» строители, то Quake 2 символизирует фабрику, конвеер по выпуску аддон-продукции. Вышедший в конце 1997 года Q2 стала мощной точкой приложения творческих сил мод-создателей со всего света. Пожалуй, именно для этой игры было создано больше всего модификаций. Количество одних только CTF-вариаций «на тему» составляет не меньше трех десятков наименований. С них (CTF-примочек) мы и начнем наш обзор Quake2-аддонов.

CAPTURE THE FLAG

Loki's Minion's CTF — http://www.planetquake.com/lmctf/


В наборе карт Loki's Minion's CTF есть и столь необычные экземпляры.

Старейший (появился задолго до знакомого всем и каждому Q2CTF), пользующийся заслуженным успехом среди фанатов Quake 2 CTF развлечений, мод. Loki's Minion's прошел долгий путь от скромной server-side модификации deathmatch до «всамделишного» мода со своим набором карт, коих было создано 30 штук (для справки — в Q2CTF стандартных карт ровно в шесть раз меньше), оружием и моделями игроков.

Bishop's Rage — http://www.captured.com/bishop/

Проект из серии «что будет, если скрестить CTF и Team Fortress». От других модов подобного рода Bishop's Rage отличает многое: взять хотя бы уникальную систему создания своего собственного персонажа. Вы и только вы решаете, каким будет ваш герой — быстрым ли «скаутом», наделенным лишь бластером, шотганом и гранатами, или же медлительным «танком», в чьем распоряжении целый арсенал оружия. После того как создание вашего персонажа будет завершено, программа рассчитает скорость героя и количество боеприпасов, ему полагающихся. Просто, изящно, а главное, замечательно преображает CTF.


Жаль, но, похоже, все силы создателей Bishop's CTF ушли на проработку системы классов, а не дизайна.

Lasermine CTF — http://www.captured.com/lasermine/

Специфика мода в том, что обычные ручные (hand) гранаты в нем заменены на лазерные. Нет-нет, никаких «лучей смерти» при взрыве не испускается — просто граната превращена в своеобразную сигнальную систему, использование которой полностью изменяет само понятие охраны «домашней», «своей» базы. Приятная особенность Lasermine в его server-side'ности, то есть для того чтобы сыграть в мод, не нужно ничего качать: вам остается лишь присоединиться к одному из серверов, список которых можно найти на странице.

DEATHMATCH

QPong — http://planetquake.com/rxn/qpong

О том, насколько сей мод хорош, можно сказать следующее: влиятельнейший заокеанский журнал PC Gamer назвал QPong лучшим модом для Quake 2. Ну еще бы, что может быть увлекательнее «хоккея без правил, но с рокетланчером», как описывают свое детище создатели? Аннотация точно отображает «природу» QPong: каждой из играющих команд презентуются ворота и... огромный металлический шар. Цель игры — затолкать (делать это придется при помощи оружия) свой


QPong: красные пятна на шаре — это останки раздавленных им врагов.

шар в ворота противника и в то же время не допустить оппонентов до своих. Со всей ответственностью заявляю, что, несмотря на кажущуюся бессмысленность концепции, играть в Qpong, действительно, интересно и занимательно.

Balance of Power —
http://planetquake.com/bop/

Самый «справедливый» мод обзора, ибо его (мода) создатель решил уравнять в возможностях всех Q2-игроков. Не секрет, что геймеры, которые обзавелись «быстрым» доступом в Сеть, имеют как моральное, так и реальное превосходство над игроками, вынужденными пользоваться менее скоростными каналами. Сие превосходство выражается в количестве frag'ов, что, конечно же, не совсем хорошо, а точнее будет сказать совсем нехорошо. Именно это и побудило автора Balance of Power (BoP) создать мод, позволивший бы свести на нет все отрицательные эффекты действия lag'а. Каким образом? Непринужденно и элегантно: если «модемный» геймер увидит телефонную «розетку», символизирующую «лаг» запредельной величины, то BoP-сервер попросту «выведет» этого участника из игры, временно определив его в ранг observer. После того, как lag снизится до играбельного уровня, игрок будет «разморожен» и опять допущен к «мясу». Все гениальное просто, ведь так?

Rail Arena —
http://planetquake.com/rail/

С рассмотренной выше модификацией под названием Rocket Arena для Quake (кстати, были выпущены и Q2-, и Q3-версии RA) ничего общего не имеет. То есть вашему вниманию предлагается не «Rocket Arena c railgun'ом», а вполне самостоятельный мод со своим набором features, важнейшим среди которых является… отсутствие какого бы то ни было оружия кроме railgun'а. Естественно, модифицированного: в Rail Arena «рельса» отнимает всего 25 хитпойнтов, а не 100, как в обычном deathmatch. О чем это говорит? Да о том, что целиться придется чаще, а тренироваться дольше. Ну чем не пособие по повышению «квалификации»?

Quake 3

«Неопределенность» Quake 3, аморфность Q3-геймплея, в известной степени его однобокость и несбалансированность — все это, несомненно, повлияло на разработчиков модов, а следовательно, и на количество модификаций, для Quake 3 Arena созданных. Некоторые мод-строители открыто заявляли о том, что Q3A в качестве SDK (software development kit) использовать не собираются, и потому переходят на другие платформы вроде того же Half-Life. Грустно, но факт остается фактом: модификакий для Quake 3 было выпущено примерно столько же, сколько и для второго Quake…


Rocket Arena образца 2000 года — RA3 на движке Quake 3.

CAPTURE THE FLAG

Weapons Factory —
http://www.captured.com/weaponsfactory/quake3/

Едва ли не самый комплексный и навороченный CTF-мод для Quake 3. Если уж авторы Weapons Factory признают сложность его освоения, то даже самому хардкорному игроку «раскусить» WF с первого раза, наскоком, не удастся: восемь классов, свыше двух десятков единиц оружия; умение не столько давить на гашетку, сколько думать — лишь малая часть спецификаций и требований Weapons Factory. Овладеть WF совсем непросто, но, поверьте, данный мод сего заслуживает, ведь далеко не каждая CTF-модификация может похвастаться наличием собственной, ни с чем не сравнимой атмосферой, каковой обладает Weapons Factory.


Еще один плюс в копилку достоинств Weapons Factory: специальные возможности, коими могут воспользоваться игроки.

Classic CTF —
http://www.captured.com/cctf/

Словно создан для всех тех, кто никак не может забыть знаменитые Techs из Quake 2 и Hrappling hook. Все это, а также целый ряд других не менее «ностальгических» изменений, внесенных в стандартный Q3CTF, можно найти в Classic CTF. Когда вышел Quake 3, некоторые игроки отметили «стерильность» его CTF-составляющей, утратившей нечто с трудом передаваемое на словах, но ощущаемое в игре, что заставляло и заставляет играть в Quake/Quake 2. Создатели Classic CTF и попытались это «нечто» в Q3A привнести. По мнению многих, это им удалось.



Battle of the Sexes: Inflatrator получает приказания.

Battle of the Sexes —
http://www.captured.com/bots/

Качественная обработка как «внешней», так и «внутренней» составляющих CTF. Из «внешних» изменений следует отметить разделение команд по, пардон, половому признаку: «красным» по воле девелоперов досталась роль «мужчин», «синим», соотвественно, — «женщин». «Внутренняя» корректировка связана прежде всего с введением системы классов, коих в Battle of the Sexes девять штук: от усредненного буквально во всем «солдата» (soldier) до обладающего специальными возможностями по раскрутке членов своей команды «капитана» (captain).

DEATHMATCH

SolidGround —
http://www.planetquake.com/solidground/

Deathmatch-мод, выгодно отличающийся от всех других, так как «аптечная» система восстановления здоровья в SolidGround заменена на… «молитвенную». Не волнуйтесь, знакомые до щемящей боли аптечки никуда не исчезли, просто изменилось их назначение. Моментального «выздоровления» в SolidGround нет, но есть «молитвы», вознося которые игрок набирает утраченные в пылу сражения хитпойнты. Ну а раз молиться и палить из plasma gun одновременно, по мнению разработчиков SolidGround, не совсем «правильно» и «этично», то и возможности такой нам не предоставляется: во время мольбы, сиречь в процессе восстановления, стрелять никак не можно, да и скорость передвижения героя снижается раз эдак в пять. Из чего следует, что лучше уж от пуль и снарядов научиться уворачиваться, чем тратить драгоценное время в попытке «подлечиться». Велика образовательная сила SolidGround, велика…

Quake 3 Manga —
http://www.planetquake.com/q3manga/

Любовь к anima или manga, в простонародье называемых «японскими мультиками», может сподвигнуть даже на создание мода. Такого, как Quake 3 Manga, где собраны герои из Dragon Ball, Pokemon, Megaman X, Final Fantasy VII, KOF и прочего «мыла». Разработчики мода помимо качественных моделей персонажей ввели в Q3Manga и новые предметы, естественно, позаимствованные из вышеназванных игр и сериалов. В общем, полный… антураж.

InstaGib+ —
http://www.planetquake.com/instagibplus/

Претендует на звание самого «убойного» мода нашего сегодняшнего ревю. В InstaGib+ вы будете умирать часто, быстро и безболезненно: выстрел — попадание — смерть, выстрел — попадание — смерть... Боеприпасы не заканчиваются, оружия мало, зато очень много веселья и приторно-красных останков по всей карте. Замечательное лекарство против тоски и скуки. Рекомендую.

Unreal/Unreal Tournament

Unreal, каким его выпустила Epic Games два года назад, был хорош во всем: и какой-никакой сюжет в Unreal присутствовал, и движок «красивый» имелся, и даже боты встроенные. Не было в этом замечательном шутере только одного — отлаженного, чистого Net-кода, из-за которого играть в Unreal посредством Сети было практически нереально.

Не спас своего старшего «брата» и появившийся годом позже Unreal Tournament, что должен был напрямую конкурировать с Quake 3 Arena. Шансов на успех у UT было даже больше, но... то ли настороженность публики, обжегшейся на Unreal, то ли еще что-то помешало UT показать себя во всей красе. И тут за дело берутся разработчики модов...

USpace —
http://www.planetunreal.com/uspace/

Оригинальный мод, предоставляющий игрокам в Unreal/UT возможность летать на космических кораблях, выглядящих (особенно, если учитывать некоммерческую направленность проекта) очень и очень недурственно. USpace использует собственный набор карт, которые вам придется скачать. Баги и прочие излишества в моде, к сожалению, присутствуют, однако авторы о них хорошо наслышаны, а потому постоянно занимаются их исправлением.



Те самые корбали из мода USpace для Unreal и Unreal Tournament.

Agent X —
http://www.planetunreal.com/agentx/

Попытка привнести в Unreal Tournament «вид» и «дух» одной древней и, увы, малоизвестной игрушки под названием Goldeneye. Шпионские страсти гарантированы, а вот еженедельные обновления нет: над Agent X работает всего один человек. Но пока у него «будут оставаться силы и время» будут выходить новые версии Agent X.

Front Line Assault —
http://www.planetunreal.com/flassault/

Одних к созданию модификаций двигает любовь к аниме, других — к старым «атмосферным» играм, а третьих — к истории. В последнюю группу и попадают Team FLA, девелоперы, на чьей совести «исторический» мод Front Line Assault, который, как то говорят сами авторы, будет наиболее реалистичной модификацией на тему Второй мировой войны. Намерения у Team FLA самые что ни на есть серьезные: чего стоит одна только система «местных» повреждений на манер той, что мы видели в Kingpin. Также планируется создать систему классов и «специальных» карт, где будут и мины, и пушечные обстрелы, и даже налеты с воздуха.


Infiltration: «реализм во всей его красе».

Infiltration —
http://www.planetunreal.com/infiltration/

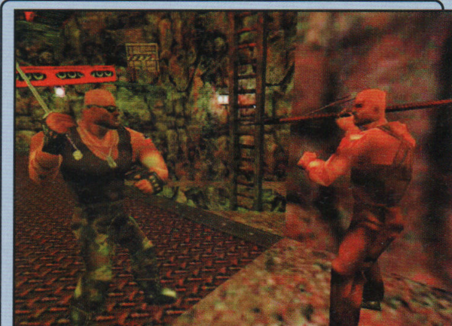
Еще один «военный» мод для Unreal Tournament. На этот раз более «современный», но не менее глобальный и основательный. Первая версия Infiltration была создана еще на движке Unreal, новая (3.0) предназначена для UT. Пять классов, более двадцати видов оружия, три новых разновидности игры плюс, конечно же, «невиданный доселе реализм» — все это Infiltration. Именно такие проекты и составляют золотой фонд модификаций...

Half-Life

Пожалуй, именно Half-Life можно назвать самой «модифицированной» игрой современности. И не только потому, что модов для нее было выпущено 40 с лишним штук, но также и потому, что, на мой взгляд, лучшие модификации сделаны и продолжают создаваться именно на этой платформе.

Firearms —
http://www.firearmsmod.com/

Отличный, качественный teamplay-мод, способный удовлетворить запросы самого взыскательного игрока. По установившейся традиции, «военный». Вообще, надо признать, почти все профессионально сделанные модификации «милитаризированные» и «реалистичные». Не стал исключением и Firearms, где игрокам предстоит почувствовать на себе все «прелести» солдатской жизни и... смерти.


Ну чем не схватка из Fallout? — Wasteland Half-Life.

Wasteland Half-Life —
http://www.wastelandhalflife.com/

Или «Fallout от первого лица». Мод, созданный под впечатлением от Fallout и фильмов Mad Max, просто не может быть плохим, что и подтверждается на примере Wasteland HL, все еще находящегося в разработке, но уже скоро, совсем скоро выпускаемого. Следите за анонсами на сайте.

Arsenal Mod —
http://arsenalmod.virtualave.net/

Обладает всего лишь одним преимуществом по сравнению с другими модами обзора. Оружие. Его в Arsenal Mod ну очень много: целых тридцать наименований, из которых два с половиной десятка существуют в природе — от ножа и бензопилы до любимейшего АК-47.

Counter-Strike —
http://www.counter-strike.net/about.html

Попросту говоря, лучший на сегодня мод Half-Life. Если уж сам Гейб Ньюэл (Gabe Newell) из Valve Software, выпустившей HL, отмечает высокий профессионализм создателей некоммерческого (!) мода, то и нам не грех назвать Counter-Strike самой качественной модификацией, нет, даже больше, игрой, самой настоящей игрой последнего времени среди шутеров вообще и на движке HL в частности. Must have.

...Не так давно Counter-Strike исполнился год. Срок, до которого редко «доживают» современные игры, не говоря уже об их модификациях. Срок, за который Counter-Strike стал одной из популярнейших игр последних лет, чей успех можно сравнить разве что с успехом CTF или Team Fortress. Версия 1.0 этого мода войдет в один из следующих патчей Half-Life... MG



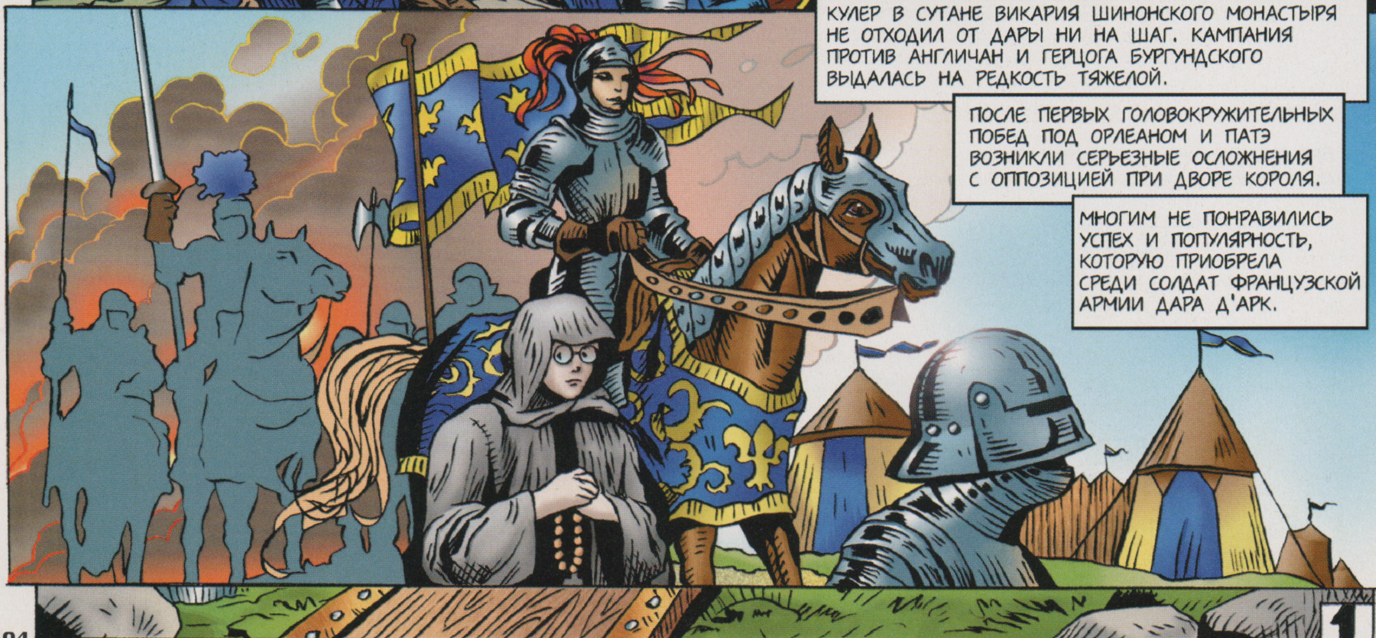
Сейчас кто-то умрет... быстро и безболезненно... — Counter-Strike.

ДАРА FOREVER

Аутодафе

ААААА!..

ВОЙСКА ДАРЫ Д'АРК БЕЗУСПЕШНО ШТУРМОВАЛИ СТЕНЫ ПАРИЖА УЖЕ ЧЕТВЕРТЫЙ ДЕНЬ. СОЛДАТЫ УСТАЛИ, СКАЗЫВАЛОСЬ ОТСУТСТВИЕ НОРМАЛЬНОГО СНАБЖЕНИЯ АРМИИ. К ТОМУ ЖЕ ПОДКРЕПЛЕНИЕ, ОБЕЩАННОЕ КАРЛОМ VII, ЗАСТРЯЛО ГДЕ-ТО В ПУТИ. МОРАЛЬНЫЙ ДУХ АРМИИ ДАРЫ ЕЩЕ НИКОГДА НЕ ПАДАЛ ТАК НИЗКО...




С ИСТОРИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ НЕ ПОСПОРИШЬ, ДАРОЧКА. РАЗРАБОТЧИКИ "AGE OF EMPIRES 2" НЕ РЕШИЛИСЬ ОТОЙТИ ОТ ИСТОРИЧЕСКОЙ ДОСТОВЕРНОСТИ СОБЫТИЙ ЭТОЙ КАМПАНИИ. ИМЕННО ПОЭТОМУ НАМ НИКОГДА НЕ УДАСТСЯ ВЗЯТЬ ПАРИЖ. ЭТО ТАК ЖЕ ВЕРНО, КАК И ТО, ЧТО ЕСЛИ Я НЕ ПРИДУМАЮ, КАК НАМ ПЕРЕЙТИ В СЛЕДУЮЩУЮ ЛОКАЦИЮ БЕЗ ПОРТАЛА, ГОРЕТЬ ТЕБЕ МОЕ СОЛНЫШКО НА КОСТРЕ, В СЛАВНОМ ГОРОДЕ РУАНЕ...


Я СЛЫШУ ОТ ТЕБЯ ЭТО УЖЕ ЦЕЛЫЙ МЕСЯЦ. ПОРТАЛ! КАК ЖЕ МЫ УЙДЕМ ОТСЮДА БЕЗ ПОРТАЛА?! КАК НАСЧЕТ КОНСТРУКТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ, КУЛЕР? ТЫ ЗАВАРИЛ ВСЮ ЭТУ КАШУ, ВОТ И ПРИДУМАЙ ВЫХОД. МОЖЕТ ПОРТАЛ ВНУТРИ КОСТРА?


УВЫ... ЭТО БЫЛО БЫ СЛИШКОМ ПРОСТО. ТОГДА БЫ МЫ ПРЯМИКОМ ОТПРАВИЛИСЬ В ЛАПЫ АНГЛИЧАН И УБЕДИЛИ ИХ В НЕОБХОДИМОСТИ СПАЛИТЬ НАС, СЛОВНО ВЯЗАНКУ ХВОРОСТА. НЕТ! ЭТО НЕ ВЫХОД.
ТАК ИЩИ ЕГО СКОРЕЕ, ПАРАЗИТ! Я НЕ СОБИРАЮСЬ ОКОНЧИТЬ СВОИ ДНИ В РЕАЛЬНОМ ВОПЛОЩЕНИИ ОРЛЕАНСКОЙ... ТЬФУ ТЫ ГОСПОДИ, ДЕВСТВЕННИЦЫ! ДА ЕЩЕ НА КОСТРЕ ИНКВИЗИЦИИ, ПОД ХОХОТ И УЛЮЛЮКАНЬЕ ТОЛПЫ ЗЕВАК НА ПЛОЩАДИ ПЕРЕД РАТУШЕЙ!


СВЯТАЯ ДАРА!
В ЧЕМ ДЕЛО? ПРОПУСТИТЕ ЕГО КО МНЕ!

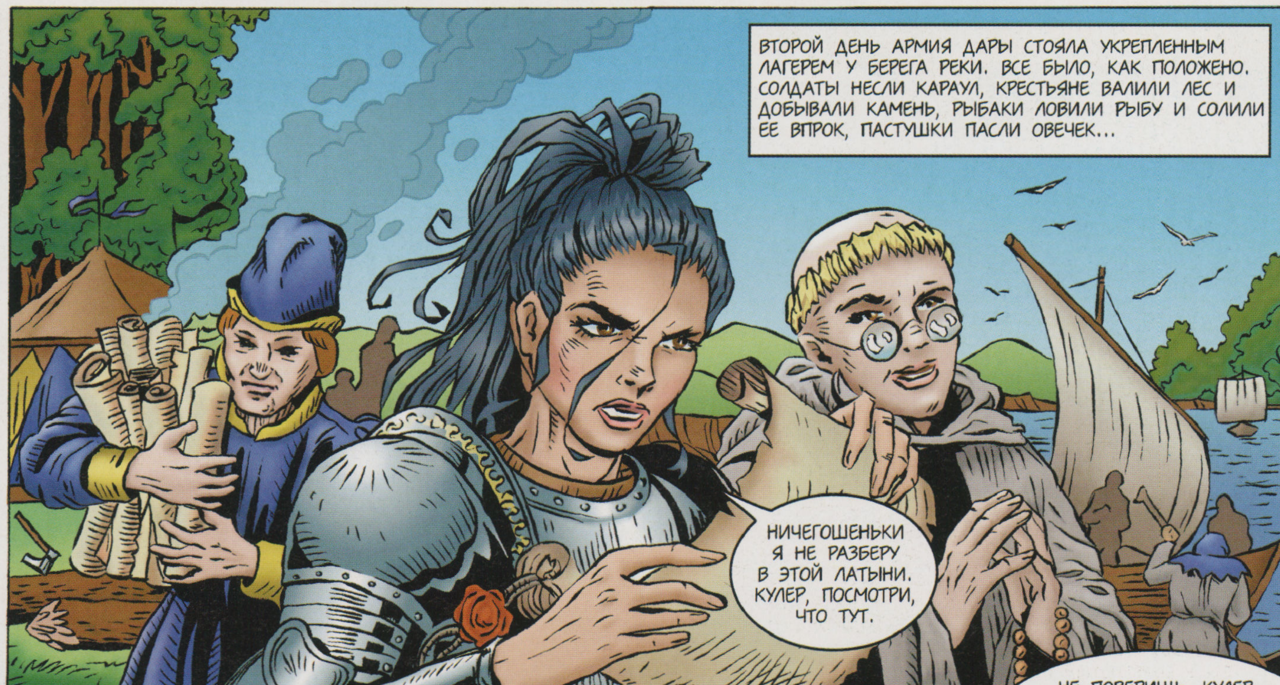

ДОРОГА ОТ БУРЖА СЮДА ПУСТА. ПОДКРЕПЛЕНИЙ НЕТ... Я ПРОСКАКАЛ ДВЕСТИ ЛЬЕ ТУДА И ОБРАТНО.


ЭТОГО И СЛЕДОВАЛО ОЖИДАТЬ.
2


ГОСПОДА ОФИЦЕРЫ... МЫ СНИМАЕМ ОСАДУ. НА ОТХОД ДАЮ ДВЕНАДЦАТЬ ЧАСОВ. РАНЕНЫХ В ОБОЗ. ПОВРЕЖДЕННЫЕ ПОВОЗКИ И ТРЕБУШЕТЫ БРОСИТЬ К ЧЕ... ВО СЛАВУ ГОСПОДА. ОТХОДИМ К КОМПЬЕНУ И СТАНОВИМСЯ УКРЕПЛЕННЫМ ЛАГЕРЕМ НА СЕВЕРНОМ БЕРЕГУ ЭНЫ


ДАРА РЕШИЛА ПОПЫТАТЬ СЧАСТЬЯ, ПОПРОБОВАВ ОТБИТЬ У БУРГУНДЦЕВ КОМПЬЕН. МАЛЕНЬКИЙ ГОРОДИШКО ПРИ СЛИЯНИИ РЕК УАЗЫ И ЭНЫ. ЕЕ ПОТРЕПАННАЯ ПОД ПАРИЖЕМ АРМИЯ МЕДЛЕННО ОТХОДИЛА СКВОЗЬ ЛЕСА В СЕВЕРНОМ НАПРАВЛЕНИИ

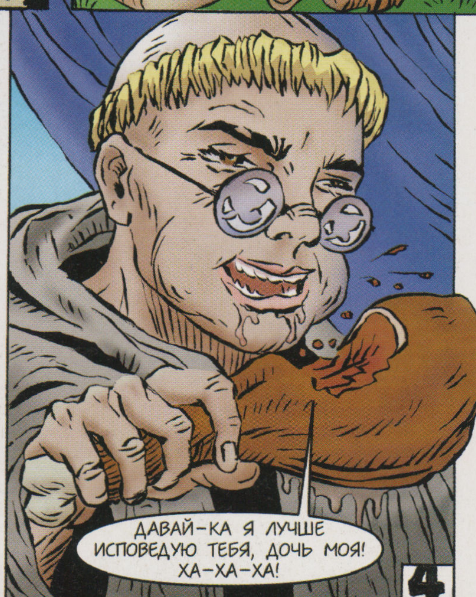

НЕНАВИЖУ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ! ДОЖДЬ ИМ, ВИДИТЕ ЛИ, ПОНАДОБИЛСЯ! ЛЮБИТЕЛИ РЕАЛИЗМА, ДОЛБАННЫЕ! А ТЫ ЛАЗАЙ ТУТ ПО ШЕЮ В ГРЯЗИ! ХОЧУ НОРМАЛЬНУЮ ВАННУ С ГИДРОМАССАЖЕМ И НЕМЕДЛЕННО! СЛЫШИШЬ, СВЯТОЙ ОТЕЦ!
ЛЕТ ЧЕРЕЗ ПЯТЬСОТ, МОЯ ПТИЧКА. НА ПРИВАЛЕ ПРИКАЖУ ДОСТАВИТЬ ТЕБЕ В ШАТЕР ДУБОВУЮ КАДКУ С РЕЧНОЙ ВОДОЙ.
А МЫЛО?..
3


ВТОРОЙ ДЕНЬ АРМИЯ ДАРЫ СТОЯЛА УКРЕПЛЕННЫМ ЛАГЕРЕМ У БЕРЕГА РЕКИ. ВСЕ БЫЛО, КАК ПОЛОЖЕНО. СОЛДАТЫ НЕСЛИ КАРАУЛ, КРЕСТЬЯНЕ ВАЛИЛИ ЛЕС И ДОБЫВАЛИ КАМЕНЬ, РЫБАКИ ЛОВИЛИ РЫБУ И СОЛИЛИ ЕЕ ВПРОК, ПАСТУШКИ ПАСЛИ ОВЕЧЕК...
НИЧЕГОШЕНЬКИ Я НЕ РАЗБЕРУ В ЭТОЙ ЛАТЫНИ. КУЛЕР, ПОСМОТРИ, ЧТО ТУТ.

МОЖЕШЬ СТАВИТЬ СВОЙ КРЕСТИК, СОЛНЫШКО... ЭТО ВЕДОМОСТЬ О НАЛИЧИИ ФУРАЖА И ОТЧЕТ С ЛЕСОПИЛКИ О ЗАПАСАХ ДОСОК.

ВОТ! ВОТ ЗА ЭТОТ ДУРАЦКИЙ МЕНЕДЖМЕНТ Я И НЕНАВИЖУ ВСЕ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРУШКИ! ТОЛИ ДЕЛО ЭКШЕНЫ! ЛЕПОТА! ЛАДНО, ДАВАЙ СЮДА ВСЮ СВОЮ БУХГАЛТЕРИЮ! ВСЕ ПОДПИШУ.


НЕ ПОВЕРИШЬ, КУЛЕР, С ЭТОЙ ДУРАЦКОЙ КАНЦЕЛЯРИЕЙ ВЫМОТАЛАСЬ, КАК СОБАКА. ВО ВТОРОЙ КВАКЕ И ТО ЛЕГЧЕ БЫЛО.

ПРЕКРАСНАЯ СВИНАЯ НОЖКА... МХХ... НЕ ЖЕЛАЕШЬ?... НЕТ?..
ТЫ ИСПОЛНЯЕШЬ РОЛЬ МОЕГО ДУХОВНИКА, А ОБЖИРАЕШЬСЯ КАК БОРОВ! ДУМАЙ ЛУЧШЕ, КАК НАМ СВАЛИТЬ ОТСЮДА.

ДАВАЙ-КА Я ЛУЧШЕ ИСПОВЕДУЮ ТЕБЯ, ДОЧЬ МОЯ! ХА-ХА-ХА!
4


В ЧЕМ ДЕЛО, ЖИЛЬ?
ДАРА! ТРЕВОГА! БУРГУНДЦЫ ПЕРЕПРАВИЛИСЬ НА НАШУ СТОРОНУ В ПЯТИ ЛЬЕ К ЗАПАДУ И ДВИЖУТСЯ К ЛАГЕРЮ

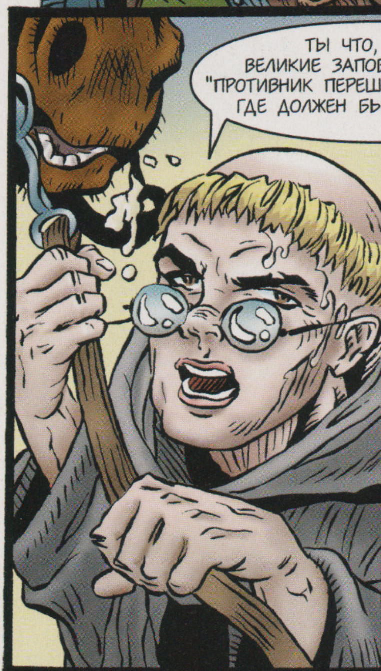

АРМИЮ ПОДНЯТЬ ПО ТРЕВОГЕ! СТРОИТЬСЯ! ВЫСТУПАЕМ НЕМЕДЛЕННО!


ЗНАМЯ МНЕ!


НУ ЧТО ЗА ЖИЗНЬ? ПЯТИ МИНУТ НА ЕДУ И ТО НЕТ!


АРМИЯ ДАРЫ Д'АРК СПЕШНО ДВИГАЛАСЬ НАПЕРЕРЕЗ ОТРЯДУ БУРГУНДЦЕВ.
БУРГУНДЦЫ! БУРГУНДЦЫ ВПЕРЕДИ!
5

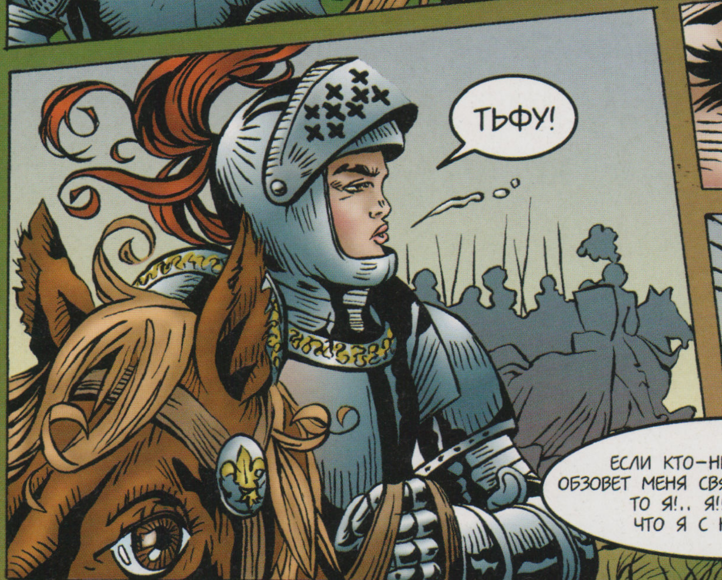

ЭСССКАДРРРОН! СЛУШАЙ МОЮ КОМАНДУ! ПИКИ НАПЕРЕВЕС, ШАШКИ ВОН! В АТАКУ, РЫСЬЮ, ЗА МНОЙ!.. МАРШ! МАРШ!..
КАКОЙ МАРШ? КАКАЯ РЫСЬ? КАКИЕ ШАШКИ? У ТЕБЯ НЕ ТОЛЬКО ЛАТЫ, НО И МОЗГИ ЗАРЖАВЕЛИ ОТ СЫРОСТИ?

ПУСТИ ПОВОДЬЯ, БОЛВАН! ПУСТИ!

ТЫ ЧТО, ЗАБЫЛА ВЕЛИКИЕ ЗАПОВЕДИ ЧАПАЕВА? "ПРОТИВНИК ПЕРЕШЕЛ В НАСТУПЛЕНИЕ. ГДЕ ДОЛЖЕН БЫТЬ КОМАНДИР?"

КОНЕЧНО ВПЕРЕДИ, НА ЛИХОМ КОНЕ!
ЕДИНИЦА! НЕУД! "...ДОЛЖЕН ПЕРЕЙТИ В ТЫЛ СВОЕГО ОТРЯДА, И С КАКОГО-НИБУДЬ ВОЗВЫШЕННОГО МЕСТА НАБЛЮДАТЬ ВСЮ КАРТИНУ БОЯ, ИНАЧЕ ОТРЯД МОГУТ ОБОЙТИ С ФЛАНГА!"
ЭТО СТРАТЕГИЯ, А НЕ 3-D ЭКШН, СКОЛЬКО РАЗ ПОВТОРЯТЬ. ТЫ КОМАНДУЕШЬ ЦЕЛОЙ АРМИЕЙ, И ТЕБЕ НЕ ПРИСТАЛО ХОДИТЬ В АТАКУ С КОПЬЕМ НАПЕРЕВЕС!

УФФ... НУ, ВОТ ТЕБЕ ВСЯ КАРТИНА БАТАЛИИ, МОЖЕШЬ КОМАНДОВАТЬ!
ВОТ ДЕРЬМО...! ТО ЕСТЬ, Я ХОТЕЛА СКАЗАТЬ С НАМИ БОГ!
6


ОТРЯДУ БАРОНА ПАССЕ ОБСТРЕЛИВАТЬ КОЛОННУ ПИКИНЕРОВ НА ПРАВОМ ФЛАНГЕ. ТРЕБУШЕТЫ РАЗВЕРНУТЬ У ПОДНОЖИЯ ХОЛМА И ПРИКРЫВАТЬ ПРОДВИЖЕНИЕ ПЕХОТЫ В ЦЕНТРЕ. КОННИЦА СТРОИТСЯ НА ЛЕВОМ ФЛАНГЕ И ЖДЕТ МОЕГО ПРИКАЗА.
СЛУШАЮСЬ, СВЯТАЯ ДАРА...


ТЬФУ!

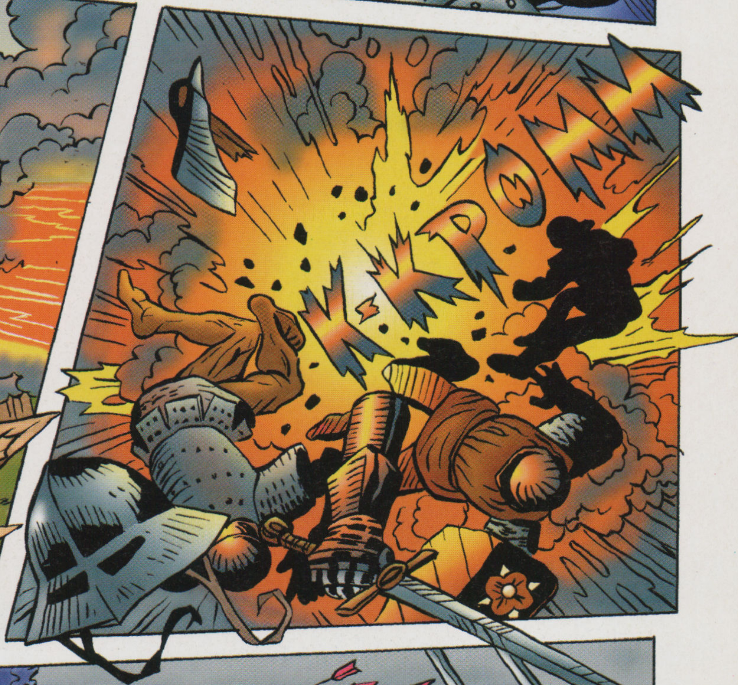



ЕСЛИ КТО-НИБУДЬ ЕЩЕ РАЗ ОБЗОВЕТ МЕНЯ СВЯТОЙ ДЕВСТВЕННИЦЕЙ, ТО Я!.. Я!! Я НЕ ЗНАЮ, ЧТО Я С НИМ СДЕЛАЮ!


ВОЙСКА СТРЕМИТЕЛЬНО СХОДИЛИСЬ...
7


УРГЛХ!
АААРХ!
ВПЕРЕД! КРУШИ ИХ, РЕБЯТА! ВАЛИ!
ЗА КОРОЛЯ! ДА ЗДРАВСТВУЕТ КАРЛ VII ВАЛУА И СВЯТАЯ ДАРА!
СМЕРТЬ АНГЛИЙСКИМ ПРИХВОСТНЯМ!


БДУМ!


К-КРОМ!


ААГХ!
8


АГА! МЫ ОПРОКИНУЛИ ИХ ПРАВЫЙ ФЛАНГ! СМОТРИ, КУЛЕР! СМОТРИ, ЭТОГО НЕ БЫЛО В СЦЕНАРИИ ИГРЫ! Я МЕНЯЮ ХОД ИСТОРИИ!
ЭТО ВЕСЬМА СТРАННО... ХОТЯ НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ОТКЛОНЕНИЯ В ПРИНЦИПЕ МОГУТ ИМЕТЬ МЕСТО... ДИВЕРГЕНЦИЯ ВРЕМЕННОГО ПОТОКА... ВИХРЕВАЯ СПИРАЛЬ... ХММ...


ААХ!


ОПАСНОСТЬ! БУРГУНДЦЫ В ТЫЛУ! СПАСАЙТЕ СВЯТУЮ ДАРУ!
БЕЙ ИХ! КРУШИ! ХВАТАЙТЕ ВЕДЬМУ! НЕ ДАЙТЕ ЕЙ УЙТИ! ВПЕРЕД, ЗА ГЕРЦОГА! С НАМИ БОГ!


МЫ ПРОПАЛИ! ОНИ ВОЗЬМУТ НАС В ПЛЕН И СОЖГУТ ЗАЖИВО, КАК ЕРЕТИКОВ! ИСТОРИЮ НЕЛЬЗЯ ПЕРЕДЕЛАТЬ, ДАРОЧКА!
А ЭТО МЫ ЕЩЕ ПОСМОТРИМ! ОТПУСТИ МОЕ СТРЕМЯ, НЕНОРМАЛЬНЫЙ! ХОЧЕШЬ УГОДИТЬ ПОД КОПЫТА?


А НУ, ДАЙТЕ МНЕ МЕСТО ДЛЯ ДРАКИ! Я ДОЛЖНА ЗАМОЧИТЬ ХОТЯ БЫ ОДНОГО! РАССТУПИТЕСЬ, ЧЕРТОВО ОТРОДЬЕ, Я КОМУ ГОВОРЮ!
9



КРАННГ
БДРОММ
АААААА!
ВОТ ТАК ДАРА Д'АРК И ЕЕ ВЕРНЫЙ ДУХОВНИК ИСЧЕЗЛИ В ОГНЕ, УПАВШЕМ С НЕБА. БЫЛ ЛИ ТО ГНЕВ БОЖИЙ, ПОКАРАВШИЙ ОРЛЕАНСКУЮ ДЕВСТВЕННИЦУ ЗА БОГОХУЛЬСТВО ИЛИ НЕТ, УСТАНОВИТЬ НЕ УДАЛОСЬ.
НО ФРАНЦУЗСКИЙ НАРОД, ИСКРЕННЕ ЛЮБИВШИЙ СВОЮ СВЯТУЮ, ИЗ ПОКОЛЕНИЕ В ПОКОЛЕНИЕ ПЕРЕДАВАЛ ЛЕГЕНДУ О СМЕЛОЙ КРЕСТЬЯНСКОЙ ДЕВУШКЕ ЖАННЕ, КОТОРУЮ ЗЛЫЕ АНГЛИЧАНЕ СОЖГЛИ НА КОСТРЕ В СЛАВНОМ ГОРОДЕ РУАНЕ.
10

...Во всяких-разных сентябрьских номерах различных журналов все только и твердят: «Кончилось лето, кончилось лето». Как будто читатель сам этого не знает. А вот вам загадка: если лето кончилось, то что началось-то? Думаете, осень? Не-ет... Началось образование. Кому среднее, кому высшее, кому вообще университеты по жизни. Иными словами, с Днем Знаний вас, дорогие дружки! И не надо думать, что ежели у нас в «Ящике для мусора» Краеведы — мастера бессмыслицы и принципиальные невежды тройной очистки, то они День Знаний не уважают. Потому что они не только незнайки удивительные, но еще и зазнайки совершенно феноменальные. Так что это по справедливости — их День. Впрочем, все остальные дни они тоже считают своими праздниками...

Утомленные со-знанием

Три Краеведа в борьбе за досрочную встречу 1 сентября



Сидели это мы однажды в Ящике — Три Краеведа в минимальной комплектации (то есть три) и Дух Казакова. Дух, вернее, не сидел, а витал и где-то даже стоял, но это уже частности. Сидели мы, стало быть, и отмечали. А потом вдруг задумались: что же мы, собственно, отмечаем-то?

«День Знаний, — уверенно провозгласил Дух. — Истинно глаголю, день знаний настал... ибо во многия знания много печалей, и глядите, сколь печален уже наш Третий..»

«Это не от знаний! — поспешил отвести напраслину Третий. — Какие у меня знания, начальник? У меня только мысли... мыслищи... И вот мыслю я, что ныне 6 августа. Так какой же может быть День Знаний?»

«Все совершенно верно говорит наш духовный лидер! — немедленно подсуетился Первый. — Это у людей 1 сентября отмечают 1 сентября. А в любой редакции — раньше, когда номер сдают и пишут редакционные колонки, это ж как дети в школу...»

«Не в этом дело, — перебил Дух. — Внемлите, что поведаю вам...»

(Как ни странно, дальше он говорил вполне нормальным слогом. Дух-то он Дух, но все-таки — Казакова...)

День, когда все узнали...

...Что такое, в сущности, это ваше 1 сентября? Ну, как справедливо заметил Третий, это — дети в школу. Студенты в институт, детсадовцы в песочницу, жертвы современных форм обучения — в долги. А знания-то здесь причем? Вот лучше послушайте одну историю и сразу поймете, когда нужно отмечать настоящий День Знаний, Прогресса и вообще всего этакого.

Жил-был Эйнштейн — наверное, помните такого? Большого ума человечище, настоящий, кстати, символ Знания. И были у Эйнштейна дружки — Бор, Резерфорд, Ферми и прочие знающие люди. И вот однажды Бор открывает деление ядер урана. Прибегает к Эйнштейну и хвастается: я такое знаю! Такое знаю! А Эйнштейн (большой знаток) еще вдобавок знал, что в современной ему Германии на дворе — фашизм. Подумал обо всем этом Эйнштейн, подумал да и пишет бельгийской королеве (ее он тоже знал, вот сколько знаний было у Эйнштейна!): мол, так и так, ядра урана-то делятся, оказывается, а в Германии — фашизм. Не сообщит ли бельгийская королева об этих ужасных вещах Рузвельту — американскому президенту?

Королева, ясное дело, тоже была не лыком шита, Рузвельта знала и все ему быстренько сообщила. Ну а Рузвельт вообще — матерый человечище, почти как сам Эйнштейн; сразу ситуацию осознал и обратно Эйнштейну пишет: уважаемый, вы — голова! И дружки ваши все тоже головы. Надобно эти головы в одном месте собрать, чтобы у нас больш-ое знание получилось, а Германии — шиш.

Так вот и собралось много-много умных голов в одной точке, а в каждой знания просто кишмя кишат. Образовалась, стало быть, критическая масса знания, а когда образуется критическая масса, что бывает? Правильно. Вот как раз 6 августа 1945 года все это знание и бабахнуло над Хиросимой. Так человечество окончательно ступило на тропу познания и прогресса.



Между прочим, первые компьютеры тоже были построены для этой познавательной задачи. Так что от количества знания во всей этой истории просто тошнит. Поэтому 6 августа — истинный День Знания. А 1 сентября — по максимуму День Чистописания, что ли...

...Некоторое время мы сидели, пришибленные познанием. Затем Первый и Третий затеяли вялый спор на тему: ученье — это свет, мать или сила? В конце концов они сошлись вроде бы на том, что ученье — это матерная светосила, но тут в разговор влез Второй, как всегда потрясая распечатками каких-то сомнительных сайтов. «Мать-мать-мать! — заявил он безапелляционно. Вот слушайте...»

ВЕСТИ С АССОЦИАТИВНЫХ ПОЛЕЙ

Начнем издалека. Вы все, дорогие друзья, прекрасно знаете, голод — не тетка. Однако недавно группа ученых, занимавшихся изучением этого феномена в Оксфордском университете, обнародовала свое сенсационное открытие. Голод, оказывается, не только не тетка, но еще и не дядька!

Это что же получается, спросите вы. Кто ж тогда голод, если он и не тетка, и не дядька? Как такое может быть? До сих пор все было ясно. Народ говорил: голод — не тетка. Отлично. Собственно, никто его теткой считать и не собирался. Ясно же, что не тетка, чего думать-то. Только представьте: голод — тетка! Бред какой-то.

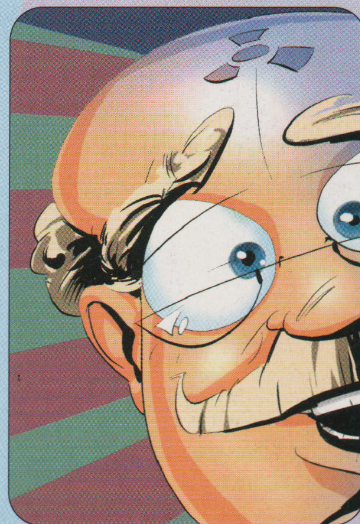
А тут нам говорят, что он еще и не дядька. В принципе, конечно, согласиться с этим утверждением можно: действительно, от дядьки в голоде мало. Но от тетки-то еще меньше!

Но оксфордские ученые ведь не только такое сенсационное открытие сделали. У них открытий пачка получилась, можно даже сказать, букет целый. Они выяснили еще вот что: голод в лес не убежит. Так вот прямо и заявили: голод, мол, не дядька, в лес не убежит.

Ну с лесом-то все понятно. Если голод и не тетка, и не дядька, то в лес ему, понятное дело, бегать незачем. В лес — это только тетки и дядьки бегают, это совершенно очевидно. Они туда от работы бегают, которая, как известно, туда забежать не может, потому что она не волк. Но куда же тогда бегает голод? Вот тут ученые, надо сказать, разводят руками и качают головами: не знаем, мол. Но работаем над этим. Сейчас в нашем центре в Оксфорде работают три суперкомпьютера Cray и решают задачу — куда же все-таки убежит голод. Но точно не в лес. Тут ученые уверены на все сто.

Собственно, к чему мы все это, спросите вы. А вот к чему: ученье — мать! Это третье открытие оксфордских ученых. Они твердо и уверенно говорят: мать, и точка. Никакой не отец, это факт. Опять же, правда, в тумане остается: чья же, собственно, мать. Да еще вдобавок возникает тогда вопрос, кто же все-таки отец? Ведь если есть мать, то она всегда чья-то. Но над этим ученые тоже работают.

А вот при чем тут компьютерные игры, этого пока даже умные дяди в Оксфорде не знают. Но обещают разобраться. Как только выяснят, куда убежит голод...



...Когда Первый утомился бегать за Вторым с батоном сырокопченой колбасы (каковой он пытался засунуть тому в пасть со словами: «У нас День Знаний, а не День Голода! День Голода ближе к сессии бывает!»), мы вдруг поняли, что одно-единственное, малюсенькое рациональное зерно в голодном бреде Второго все же имелось. Действительно: при чем здесь компьютерные игры? Не то, чтобы нас это сильно волновало, но журнал-то компьютерный, и по традиции мы к каждой теме должны эти ваши игры как-то присобачить...
Все напрашивающиеся темы раз за разом отметались с порога. Игры как образование... образование как игра... образование через игру... простите, это какие-то все слишком умные для нас темы. Мы тут в Ящике или где?
И вот Третий, который уже долго сидел с остекленевшим взором и бормотал: «Образование... образование... образование...», вдруг вскочил, ударил об пол бескозыркой и закричал: «Эхма, яблочко! Сейчас скажу! Как доктор скажу!»

КАКИЕ БЫВАЮТ ОБРАЗОВАНИЯ

...Нет, ну действительно, какие? Вот что вам приходит в голову? Ну, давайте, давайте... «Высшее»... «среднее»... «неполное»... верно? Еще в старину было такое «реальное образование», а нынче полным-полно «нереального», но это к слову... Так, так: «гуманитарное», «юридическое»... ну и так далее.

Вот сразу видно, что вы все не врачи. Потому что врачи-то знают: по большому счету образования бывают «доброкачественные» и «недоброкачественные». Как вы понимаете, доброкачественное образование — это такое, с которым еще можно жить. А если у кого недоброкачественное образование — то его нужно тут же резать побыстрее. Из жалости.

А отсюда сразу становится понятно, что же такое вообще «образование». Тут вам тоже любой врач скажет: это опухоль. В особо запущенной форме «образование» — это вообще рак. Например, рак мозга. Я, кстати, думаю, что поскольку мозг — орган «высшей нервной деятельности», то под «высшим образованием» как раз рак мозга и подразумевается. Серьезно, вы видели когда-нибудь человека с двумя «высшими» (наверное, по одному на каждое полушарие)? Душераздирающее зрелище. А вот наши предки, всякие там Колумбы с Дрейками и Петры Первые с Александрами Македонскими если и имели «образование», то не тяжелее «церковно-приходского» (видимо, что-то вроде бородавки на пальце). И неплохо себя чувствовали...

Так вот, об играх. Может показаться, что раз игры, как давно известно — рак компьютерной индустрии, то они и есть «образование», только это «образование» получает в данном случае не один человек, а все сообщество геймеров разом (ну наподобие того, как существует насильственно прививаемое однообразное «обязательное среднее образование»). Эта гипотеза заслуживает рассмотрения, но я предлагаю более простую. Игры — симптом даже не «образования», а всего лишь «грамотности» (в данном случае «компьютерной грамотности»). А что такое «грамотность»?

Правильно. Предпосылка к появлению «образования». То есть вредная привычка (типа алкоголизма или наркомании), способствующая развитию рака. Да вы на само слово посмотрите! «Грамотность»... значит, грамм туда, грамм сюда, сто грамм потом — вот ты и грамотный... А по-английски все еще откровеннее: «computer literate». Понятно? Пока пользователь еще чайник, он по-русски «грамотеет», а как доходит дело до английского — счет уже на liter'ы пошел (на литры, если кто не понял)! Ну а от таких-то дел и до «образования» уже недалеко... Одним словом, нехорошие все это вещи...

...Загрустили мы пуще прежнего, а потом вдруг поняли: нам-то, Краеведам, что за беда? К нам все это, слава Богу, не относится. Мы, строго говоря, вообще не совсем люди и кислых яблок познания вообще не пробовали никогда. Вернее, Казаков однажды попробовал, оттого и перешел в духовное состояние. Так что печаль быстро растворилась, остался один праздник... плавно перетекающий в другой... но это будет уже совсем другая история...
А вас, дорогие наши, предупреждаем: будьте бдительны! MG

НА ЧУЖОМ ПИРУ ПОХМЕЛЬЕ...

Петр Курков



Игры в жизни игровой редакции

...За полтора года существования этой рубрики видали мы здесь игры во всех видах и в самых разных жизненных позициях. И натуральные геймеры нам писали письма; и геймеры с прибабахами откровенничали; и какие-то совершенно уж отвязные тексты приходилось публиковать, потому что — свобода самовыражения и полный плюрализм. Только одного, кажется, не было еще: игр в жизни профессионала. Сперва мы хотели подбить на откровенность знакомых разработчиков; но кончилось это лишь тем, что подбитые разработчики теперь при любой попытке разговора за жизнь прячутся от наших агентов под столы, диваны и батареи парового отопления. Ну, делать нечего: придется заняться экгиби... эскгиби... короче, автобиографизмом. Встречайте.

...Между прочим, любая игра — это вирус. Нет, не компьютерный, а самый настоящий медицинский. Плодится со страшной силой; постоянно мутирует, порождая новые штаммы и клоны; паразитирует на мозгах и высасывает здоровье. Все симптомы налицо.

А люди, для которых игры — профессия, таким образом... Нет, вовсе не обязательно — паразиты паразита. Есть еще вариант — врачи-эпидемиологи. Этакие, знаете, герои, которые сами себе злобных вирусов прививают, чтобы доходчивее симптомы исследовать, а потом всех окружающих лечить, *лечить*, ЛЕЧИТЬ!

Так вот, мы, дорогая редакция, — как раз и не врачи. Вы могли бы уже это заметить хотя бы потому, что мы никогда вас не лечим...

И у нас, к сожалению, в общем и целом иммунитет к замечательному игровирусу. В самом деле, не может же грипп болеть человеком... А почему «к сожалению»? Да потому что иногда очень хочется, знаете ли, заразиться...

А вы что думали — в редакции игрового журнала сидят одни заядлые игроманы? Хм, кто же тогда, с вашей точки зрения, сидит в редакции «Плейбоя»? И даже парикмахер сам себя не стрижет. Если нам и случается поиграть — то все больше каким-то странным образом. Например, я последний раз играл в Steel Panthers 3. Надо было скринов надергать. Ну, посражался... еще посражался... люди ходят, любопытствуют, а я что? Правильно — работаю. Делаю нужные сейвы для последующего скринения. Так три недели работал, три раза до Берлина дошел, а потом выяснилось, что скрины с этой игры снять невозможно...

А самый крутой с виду член дорогой редакции вообще предпочитает играть в Arkanoid: Revenge of DoH. Это такая аркада 1990 года, где лопаточка ползает и шарик прыгает... Непонятно? Вот и мне тоже, хоть и играет он за моей машиной, потому как его собственная слишком быстрая для такого дела. Очень, говорит, успокаивает; а шутеров, экшнов и RTS, говорит, ему и так по жизни хватает, одно общение с авторами чего стоит...

И вообще «во многая знания — много печалей». Мы по долгу службы заранее знаем, чего стоит та или иная новая игрушка. Причем в 99 % случаев ничего хорошего ждать не приходится, мы опускаем руки и проводим следственный эксперимент на наименее ценных членах экипажа — на авторах. Вот эти, как правило, играют во все, что инсталлируется.

А самой редакции играть противопоказано. Недавно вот был случай: так ждали вторую «Дьяблу», так уж ждали, что не удержались. Последствия оказались ужасны: двое кричат «отстой отстоев», двое — «суперхит мегахитов», а публиковать-то что? Пришлось монетку кидать. Результат вам известен.

Да что там говорить! Вон, господа разработчики — те не только никогда ни во что не играют, но даже и релизов про чужие игры, видимо, не читают. Как сыграли давным-давно — кто в первую «Дьяблу», кто в C&C, кто в Quake, — так и ходят, впечатлениями ушибленные... И мы — вслед за ними. Вредно это, однако, — твердо знать, кто чей клон да кто кому подражание. Лучше бы об этом забыть, да профессия не дает.

...И остаются только мечты: вот бросим мы это все, пойдем кто журнал «Заполярное Скотоводство» делать, кто «железом» спекулировать, кто с французского на китайский переводить, станем раз в месяц покупать родной «MegaGame»... читать его запоем... бегать по магазинам, искать новинки и — играть, играть, играть, играть... MG

Ты ещё **не понял**, что



самый понятный
журнал
о компьютерах?!



Подписной индекс: **38014**

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С® МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» Обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Проклятые земли

ОКТЯБРЬ 2000

Что не убивает меня, то делает меня сильнее.
Ф. Ницше

www.nival.com

- идеальное сочетание стратегии и ролевой игры
- более 80 открытых и тайных миссий в загадочном и враждебном мире
- полностью трехмерный движок, детализация графики до 30 000 полигонов в кадре
- уникальный конструктор предметов и магии для создания собственных заклинаний, оружия и брони
- кооперативный многопользовательский режим для игры по локальной сети и через Интернет

Nival INTERACTIVE
1С® Фирма "1С"

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44
ВЦ «Горбушка», левая аллея, девая сторона, 96-97
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
ул. М.Бирюзова, 17
ул.Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»
ул. Тверская, д.8, стр.1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исаковского, 33/1
Олимпийский проспект,16
Марксистская, 3 (маг. «Планета»)
ул. Старокачаловская, 16, ТД «Перекресток в Северном Бутово»,
ул. 8-го Марта, 10
ул.Авиамоторная, 57
«Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.
Осенний б-р, 7, корп. 2
Зеленоград, корп 1106Е
Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
ул.Смольная, 24"а"
ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
ул. Башиловская, 21
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких.энергий
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
Ленинский проспект, 89
Рязанский пер., 2
г. Зеленоград, корп. 430, стр. 1
ул. Тверская застава, 3
ул. Русаковская, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, В23
ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»
Университи, 2-й этаж
ВЦ "Горбушка", 2-й этаж
Зубовский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, В13
ул.Земляной Вал, 2/50

Абакан
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Архангельск
ул. Тимме, 7
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
ул. Деповская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"
Владимир
ул. Московская, 11
Домодедево
ул. Рабочая, 59А,
Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»
Ижевск
ул. Советская, 8А
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118
ул. Красная, 43, «Дом книги»
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97
ул. Маслякова, 5, копьютерный салон «Все для бугалтера»
ул. Карла Маркса, 32
ул. Карла Маркса, 32, копьютерный салон «Гладиатор»
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. "НПС"
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"
ул. Луначарского, 58
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. "Дега-Ком"
ул. Борчанинова, 15
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI"
ул Кр. Барона, 25
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный сепермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Axtru, 12
Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская ,53А
Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»
Чита
ул. Амурская, 91
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Валга: пр-т 60-летия, 20; ул. Бутырская, 7; Старопименовский пер., 12/6